

Morfologie se teprve musí legitimovat jako věda, jež činí svým hlavním předmětem to, o čem se jinde pojednává příležitostně a mimochodem, shromažďuje, co tam je rozptýlené, a vytváří nové hledisko, umožňující zkoumat přírodniny pohodlně a snadno... Jevy, jimiž se zabývá, jsou nanejvýš významné; duchovní operace, jichž užívá při srovnání jevů, jsou přiměřené lidské přirozenosti a lahodí jí natolik, že dokonce i nezdařilý pokus slučuje v sobě užitečnost s půvabem.

GOETHE

---

# Morfologie pohádky

---

## PŘEDMLUVA

Slovem „morfologie“ označujeme učení o formách. V botanice morfologií rozumíme učení o součástech rostlin, o jejich vztazích navzájem a k celku, čili učení o stavbě rostliny.

Ale „morfologie pohádky“? Na možnost takového pojmu sotva kdo pomyslíl.

Formy pohádky lze nicméně rozebírat právě tak přesně jako organické útvary. Jestliže se to nedá tvrdit o pohádce v celém rozsahu, v každém případě to platí o tzv. „kouzelných“ (volšebných) pohádkách, tj. pohádkách „ve vlastním slova smyslu“. Právě jim je věnována tato studie.

Náš pokus je výsledkem značně namáhavé práce. Srovnávání tohoto druhu vyžadují od badatele jistou dávku trpělivosti. Vynasazili jsme se však najít takovou formu výkladu, která by nekladla přílišné nároky na trpělivost čtenářovu, a zjednodušovali jsme a zestručňovali, kde to jen bylo možné.

Práce prošla třemi fázemi. Nejprve to bylo obsáhlé zkoumání s velkým množstvím tabulek, schémat a analýz. Takovou práci nebylo možné vydat už pro její příliš velký rozsah. Zkrácená verze, kterou jsme pak vypracovali, byla zaměřena na maximum obsahu na minimální ploše. Takový sevřený výklad by však nevyhovoval řadovému čtenáři: až příliš to připomínalo gramatiku nebo učebnici harmonie. Formu výkladu bylo nutno změnit. Pravda, existují věci, které se populárně vyložit nedají. Setkáte se s nimi i v této práci. Přesto však doufáme, že v nynější formě je práce dostupná každému zájemci o pohádku, jen když on sám zatouží sledovat nás labyrintem pohádkové mnohotvárnosti, která v závěru před ním vystane v podobě přímo zázračné jednoty.

V zájmu stručnějšího a poutavějšího výkladu jsme se museli vzdát mnoha věcí, které by ocenil odborník. V původní podobě práce zahrnovala – kromě částí uvedených v této knize – i výsledky bádání z široké

oblasti atributů jednajících osob (tj. postav jako takových); podrobně se zabývala metamorfózou, tj. transformací pohádky a zahrnovala rozsáhlé srovnávací tabulky (z nichž zde zbyla jen jejich záhlaví jako příloha); celé práci předcházel vyhraněný metodologický nástin. Naším cílem bylo podat výklad nejen morfologické, ale i naprosto osobité *logické* struktury pohádky, což připravovalo studium pohádky jakožto mýtu. Vlastní výklad byl podrobnější. Prvky, které jsou zde pouze vyčleněny, byly tam předmětem detailního rozboru a srovnání. Stanovení prvků však tvoří osu celé studie a předurčuje závěry. Pozorný čtenář si bude umět sám dokreslit, co zde bylo pouze načrtnuto.

Naše vědecké instituce mi poskytly rozsáhlou pomoc a umožnily mi výměnu názorů s předními vědeckými pracovníky. Státní komise pro pohádku pod vedením akademika S. F. Oľdenburga, Výzkumný ústav při Leningradské státní univerzitě (sekce Živé dědictví minulosti) pod vedením prof. D. K. Zelenina a folklorní sekce Oddělení slovesných umění Státního institutu dějin umění pod vedením akademika V. N. Peretce po částech i vcelku posuzovaly metody a závěry této práce. Vedoucí těchto institucí i jiní účastníci těchto schůzí mi několikrát přispěli velmi cennými připomínkami; jim všem vyjadřuji svou nejhlubší vděčnost.

Výjimečný přátelský zájem projevil profesor V. M. Žirmunskij. Přehlédl část práce v její první redakci a poskytl mi několik cenných rad; z jeho iniciativy byla celá práce předána Institutu dějin umění. Za její vydání jsem zavázán tomuto ústavu a především vedoucímu Oddělení slovesných umění Viktoru Maximoviči Žirmunskému. Dovoluji si vyjádřit mu svou vděčnost za podporu a pomoc.

15. ČERVENCE 1927

V. PROPP

Dějiny vědy získávají vždy z místa, kde právě stojíme, docela vznešené vzezření; oceňujeme snad své předchůdce a do jisté míry jsme jim vděční za to, čím se o nás zasloužili. (...) Nikdo je nepovažuje lehce za mučedníky, jež nepřekonatelný pud zavedl do nebezpečných, sotva překonatelných situací; a přece v předcích, kteří položili základ naší existence, bylo často, ba obvykle více serióznosti, než mezi (...) potomky, kteří tohoto dědictví užívají.

GOETHE

---

## I) K HISTORII PROBLÉMU

---

Vědecká literatura o pohádce není právě bohatá. Kromě toho, že vychází málo prací, bibliografické přehledy poskytují následující obraz: nejvíce ze všeho se vydávají texty; dost velké množství prací je věnováno dílčím otázkám; obecné práce o pohádce zcela chybějí. Pokud se nějaké objeví, pak jsou to práce příručkového, nikoli badatelského zaměření. Ale vždyť právě obecné otázky vyvolávají nejvíce zájmu a odpovědi na ně jsou cílem vědy. Prof. M. Speranskij charakterizuje současnou situaci takto: „Vědecký národopis se nezastavuje u dosažených závěrů a pokračuje ve svém pátrání, neboť nashromážděný materiál stále ještě pokládá za nedostačující pro zobecnění. A tak se věda znovu obrací ke sběru materiálu a k jeho zpracování v zájmu budoucích generací; ale jaká to budou zobecnění a kdy budeme s to je udělat, to není známo.“<sup>1</sup>

V čem spočívá příčina této nemohoucnosti, této slepé uličky, v níž se ocitlo vědecké bádání o pohádce?

Speranskij ji spatřuje v nedostatku materiálu. Od doby, kdy napsal citované řádky, uplynulo deset let. Za ta léta byla dokončena základní třísvazková práce Bolteho a Polívky *Poznámky k pohádkám bratří Grimmů*.<sup>2</sup> Ke každé pohádce tohoto souboru jsou zde připojeny varianty z celého světa. Poslední svazek uzavírá bibliografie, kde jsou uvedeny prameny, tj. všechny autorům známé sbírky pohádek a jiný materiál, který obsahuje pohádky. Tento výčet obsahuje kolem 1 200 titulů. Je pravda, že mezi prameny jsou uvedeny i náhodné a drobné soubory materiálu, ale jsou tu i veliké sbírky jako *Tisíc a jedna noc* nebo Afanasjevův sborník se svými 400 texty. Ale to není ještě všechno. Ohromné množství pohádkového materiálu dosud nebylo vůbec vydáno, zčásti dokonce ani popsáno. Uchovává se v archivech různých institucí i soukromníků. Od-

<sup>1</sup> M. Speranskij, *Russkaja ustnaja slovesnost'*, Moskva 1917, str. 400.

<sup>2</sup> J. Bolte, G. Polivka, *Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm* 1-3, Leipzig 1913-18.

borníkům jsou některé z těchto sbírek dostupné. Komise pro pohádku při Zeměpisné společnosti ve svém *Přehledu prací za rok 1926* registruje 531 pohádek, které jsou k dispozici jejím členům. Předchozí přehled uvádí přibližně trojnásobný počet. Materiál Bolteho a Polívky může být díky tomu v jednotlivých případech rozšířen.<sup>3</sup> Je-li však tomu tak, jaké množství pohádek máme vůbec k dispozici? A dále: kolik je takových badatelů, kteří by obsáhli alespoň tu část materiálu, která byla vydána tiskem?

Za takových okolností není na místě říkat, že „stále ještě není sebráno dost materiálu“.

Problém tedy není v množství materiálu. Problém je v něčem jiném: v metodách jeho studia.

V době, kdy fyzikálně-matematické vědy mají k dispozici důsledně propracovanou klasifikaci, jednotnou terminologii schválenou speciálními kongresy, metodiku zdokonalovanou od generace ke generaci, v našem oboru nic takového není. Pestrost a malebná rozmanitost pohádkového materiálu vede k tomu, že přesnosti v kladení otázek i jejich zodpovídání dosahujeme jen velmi nesnadno.

Podívejme se nyní, jak vypadalo bádání v oblasti pohádky a s jakými obtížemi musí zápasit. Naše studie si neklade za cíl podat souvislý výklad dějin výzkumu pohádky. V krátké úvodní kapitole to ani není možné, a také to není zvláště nutné, protože o těchto dějinách se už nejednou psalo.<sup>4</sup> Chceme pouze kriticky osvětlit pokusy o řešení několika základních problémů bádání o pohádce a přitom čtenáře uvést do této problematiky.

Sotva lze pochybovat o tom, že okolní jevy a objekty můžeme zkoumat buď z hlediska jejich skladby a výstavby, nebo z hlediska procesů a proměn, kterým podléhají, nebo konečně z hlediska jejich původu. Je také bez důkazů zřejmé, že o původu jakéhokoli jevu lze mluvit až poté, kdy byl tento jev popsán.

Studium pohádky bylo však až dosud převážně genetické, většinou bez pokusů o předběžný systematický popis. O historickém studiu pohádek nebudeme prozatím hovořit, budeme věnovat pozornost pouze jejich popisu; mluvit o genetice bez speciálního řešení problémů popisu, jak se to obvykle dělá, je totiž zcela zbytečné. Je zřejmé, že dříve než osvětlíme

<sup>3</sup> Využíváme příležitosti k poukazu, že podobného rozšíření lze dosáhnout pouze při pravidelné mezinárodní výměně materiálu. Ačkoli Sovětský svaz patří mezi země na pohádky nejbohatší (velice důležité jsou pohádky neruských národů, kde se kříží mongolské, indické a evropské vlivy), nemáme dosud centrum, jež by poskytovalo potřebné informace. Ústav dějin umění archivně zpracovává materiál sebraný svými členy. Jeho přeměna na všesvazový archiv by měla mezinárodní význam.

<sup>4</sup> Viz Savčenko, *Russkaja narodnaja skazka*, Kijev 1913.



otázku, odkud pohádka *pochází*, musíme dát odpověď na otázku, co vlastně pohádka *jest*.

Protože pohádka je mimořádně rozmanitá a nemůže být tudíž probádána v celém svém rozsahu naráz, musíme materiál rozdělit na části, tj. provést jeho klasifikaci. Správná klasifikace je jedním z prvních stupňů vědeckého popisu. Na správnosti klasifikace závisí i správné zaměření dalšího zkoumání. Ale klasifikace, ač je základem každého bádání, sama už musí být výsledkem předběžného opracování materiálu. Nicméně se často setkáváme s pravým opakem: většina badatelů klasifikací *začíná*, takže ji vnáší do materiálu *zvnějšku*, místo aby ji vyvodila ze samé jeho podstaty. Jak uvidíme dále, při klasifikaci se nadto ještě často porušují nejjednodušší pravidla členění. To je jedna z příčin oné slepé uličky, o které psal Speranskij.

Zastavme se u několika příkladů.

Pohádky se nejčastěji dělí na pohádky s nadpřirozeným obsahem (s čudesným soderžanijem), pohádky ze života (bytovyje) a pohádky o zvířatech.<sup>5</sup> Na první pohled se to zdá správné. Mimoděk se však vynořuje otázka: což pohádky o zvířatech neobsahují někdy ve značné míře prvky nadpřirozené? A naopak, nehrají v pohádkách s nadpřirozeným obsahem velmi závažnou úlohu právě zvířata? Dá se tedy takový příznak považovat za náležitě přesný? Afanasjev např. zahrnuje pohádku o rybáři a rybce mezi pohádky o zvířatech. Je to správné? A není-li, z jakého důvodu? V dalším výkladu uvidíme, že pohádka velice snadno připisuje stejné jednání lidem, věcem i zvířatům. To platí zejména pro tzv. kouzelné (volšebnyje) pohádky, setkáváme se s tím však v pohádkách vůbec. V tom ohledu je jedním z nejznámějších příkladů pohádka o dělení úrody („pro mne, Míšo, vršky, a pro tebe kořínky“). V Rusku je ošizenou stranou medvěd, na Západě čert. Začlenění západní varianty tedy pohádku rázem vyřadí z okruhu pohádek o zvířatech. Kam tedy bude patřit? Zřejmě to není pohádka ze života, protože kde se ve skutečném životě úroda dělí tímto způsobem? Ale není to ani pohádka s nadpřirozeným obsahem. V uvedené klasifikaci pro ni prostě není místo.

A přece budeme zastávat názor, že uvedená klasifikace je ve svém základě správná. Badatelé se tu řídili instinktem a jejich slova neodpovídají tomu, co ve skutečnosti pociťovali. Sotva se někdo pomýlí tak, že by zařadil pohádku o ptáku Ohniváku a šedém vlku k pohádkám o zvířatech. Je nám také dokonale jasné, že Afanasjev se u pohádky o zlaté rybce zmýlil. Ne však proto, že v pohádkách vystupují nebo nevystupují zvířata, nýbrž proto, že kouzelné pohádky se vyznačují zcela osobitou

<sup>5</sup> Návrh Vsevoloda F. Millera. Tato klasifikace je v podstatě totožná s klasifikací mytologické školy (mytické, o zvířatech, ze života).

výstavbou, kterou okamžitě vycítíme a která určuje jejich zařazení, ačkoli si toho nejsme vědomi. Každý badatel, který tvrdí, že klasifikuje podle uvedeného schématu, klasifikuje de facto jinak. Je v rozporu sám se sebou, a právě proto postupuje správně. Jestli však je tomu tak, že jako základ členění je podvědomě přijata výstavba pohádky, dosud neprobádaná a dokonce ani nezafixovaná, pak celou klasifikaci pohádek nutno postavit na nové základy. Je nutno ji převést na formální, strukturní příznaky. A k tomu je ovšem třeba tyto příznaky prozkoumat.

Ale to předbíháme. Načrtnutá situace zůstala nejasná až podnes. Další pokusy nepřinášejí žádné podstatné zlepšení. W. Wundt ve svém proslulém díle navrhuje následující třídění:<sup>6</sup>

1. mytologické pohádky-bajky (mythologische Fabelmärchen)
2. čisté kouzelné pohádky (reine Zaubermärchen)
3. biologické pohádky a bajky (biologische Märchen und Fabeln)
4. čisté zvířecí bajky (reine Tierfabeln)
5. etiologické pohádky (Abstammungsmärchen, o původu)
6. žertovné pohádky a bajky (Scherzmärchen und Scherzfabeln)
7. mravoučné bajky (moralische Fabeln).

Tato klasifikace je mnohem bohatší než předchozí, vyvolává však rovněž námítky. „Bajka“ (termín, s nímž se setkáváme v pěti oddílech ze sedmi) je kategorie formální. Odborné zkoumání bajky sotva započalo.<sup>7</sup> Není jasné, nač tu Wundt vlastně pomýšlí. Dále, termín „žertovná“ pohádka je vůbec nepřijatelný, protože jedna a táž pohádka může být traktována jak heroicky, tak komicky. A konečně: jaký je rozdíl mezi „čistou bajkou o zvířatech“ a „mravoučnou bajkou“? V jakém směru nejsou „čisté zvířecí bajky“ bajkami „mravoučnými“ a naopak?

Probírané klasifikace se týkají dělení pohádek podle tříd. Vedle tohoto dělení máme i dělení podle syžetů.

Jestliže dělení podle tříd nedopadá právě šťastně, pak dělení podle syžetů vede už k naprostému zmatku. Nebudeme už mluvit o tom, že tak složitý a neurčitý pojem jako syžet se buď nevysvětluje, nebo si jej každý autor vysvětluje po svém. Poněkud předbíhající povíme prostě, že dělení kouzelných pohádek podle syžetů je v podstatě zcela nemožné. Také ono musí být postaveno na nový základ, právě tak jako dělení podle tříd. Pohádky se vyznačují jednou vlastností: části jedné pohádky mohou být bez jakékoli změny přeneseny do pohádky jiné. Později bude tento zákon schopnosti přemístění objasněn podrobněji, zatím se omezíme na poukaz, že např. baba Jaga se může vyskytovat v nejrůznějších pohádkách, v nejrozmanitějších syžetech. Tento rys je specifickou zvláštností lidové po-

<sup>6</sup> W. Wundt, *Völkerpsychologie* 2, Leipzig 1960, 1, str. 346.

<sup>7</sup> Viz Lidija Vindt, *Bajka kak literaturnyj žanr*, Poetika 3, Leningrad 1927.

hádky. A zatím, aniž by se na ni bral ohled, bývá obvykle syžet vymezován takto: vybere se nějaká část pohádky (často náhodně, jen proto, že je nápadná), přidá se předložka „o“ a vymezení je hotovo. Pohádka, v níž se bojuje s drakem, je pohádkou „o boji s drakem“, pohádka, v níž vystupuje Košcej, je pohádkou „o Košcejovi“ atd., přičemž ve výběru určujících prvků neexistuje jednotný princip. Připomeneme-li si nyní zákon přemístitelnosti, stane se zřejmým, že takto musí s logickou nutností vzniknout naprostý chaos, nebo přesněji dělení do vzájemně se křížících oddílů; a klasifikace tohoto druhu vždycky zkresluje podstatu zkoumaného materiálu. K tomu ještě přistupuje nedůslednost základního principu dělení, čímž se porušuje jedno z nejelementárnějších pravidel logiky. Taková situace přetrvává až dodnes.

Budeme ilustrovat tento stav dvěma příklady. V roce 1924 vyšla kniha o pohádce od oděského profesora Volkova.<sup>8</sup> Volkov od prvních stránek své práce směřuje k prokázání, že fantastická (fantastičeskaja) pohádka zná 15 syžetů:

1. o nevinně pronásledovaných,
2. o hloupém hrdinovi,
3. o třech bratřích,
4. o drakobijcích,
5. o dobývání nevěst,
6. o moudré panně,
7. o zakletích a začarováních,
8. o držiteli talismanu,
9. o držiteli kouzelných předmětů,
10. o nevěrné ženě atd.

Volkov nevysvětluje, jak k těmto 15 syžetům došel. Prozkoumáme-li podrobněji princip dělení, zjistíme následující: první skupina je určena podle expozice (o tom, co je zde skutečně expozice, bude řeč později), druhá podle charakteru hrdiny, třetí podle počtu hrdinů, čtvrtá podle jednoho z momentů v průběhu děje atd. Jednotný princip dělení tu zcela chybí. Výsledkem je skutečně zmatek. Neexistují snad pohádky, kde tři bratři (třetí skupina) dobývají nevěsty (pátá skupina)? Netrestá snad držitel talismanu s pomocí téhož talismanu nevěrnou ženu? Uvedená klasifikace není tudíž vědeckou klasifikací v pravém slova smyslu, není to víc než jakýsi rejstřík velmi pochybné hodnoty. Může se snad taková klasifikace i jen zdaleka srovnávat s klasifikací rostlin nebo živočichů, která nebyla pořízena od oka, nýbrž vznikla na základě dlouhodobého, precizního *předběžného* studia materiálu?

<sup>8</sup> R. M. Volkov, *Skazka. Rozyskanija po sjužetosloženiju narodnoj skazki 1, Skazka velikorusskaja, ukrainskaja, belorusskaja*, Odessa 1924.

Když jsme se dotkli klasifikace syžetů, nemůžeme pominout mlčením soupis pohádek A. Aarneho.<sup>9</sup> Aarne je jedním ze zakladatelů tzv. finské školy. Její práce dnes představují vrchol bádání o pohádce. Není zde místo na náležitě ocenění přínosu této školy.<sup>10</sup> Poukážeme pouze na to, že v odborné literatuře existuje celá řada statí a glos o variantách jednotlivých syžetů. Takové varianty se někdy vynořují z těch nejméně očekávaných zdrojů. Postupně se jich nahromadí velice mnoho, ale systematické zpracování chybí. Právě sem je hlavně zaměřena pozornost nového směru. Představitelé této školy shromažďují a srovnávají varianty jednotlivých syžetů podle toho, jak jsou ve světě rozšířeny. Materiál se uskupuje geo-etnograficky podle známého, předem vypracovaného systému a pak se formulují závěry o základní výstavbě, rozšíření a původu syžetů. Avšak i tento postup vyvolává řadu námitek. Jak uvidíme, syžety (a zvláště syžety kouzelných pohádek) jsou velmi těsně příbuzné. Určit, kde končí jeden syžet a jeho varianty a začíná druhý, je možné jen na základě srovnávacího studia pohádkových syžetů (mežsjužetnogo izučenijskazok) a přesného fixování principu pro výběr syžetů a variant. Něco takového však neexistuje. Na vědomí se nebere ani přemístitelnost elementů. Práce této školy vycházejí z nereflektovaného předpokladu, že každý syžet je cosi organicky celistvého, že může být vyňat z řady ostatních syžetů a zkoumán samostatně.

Oddělit zcela objektivně jeden syžet od druhého a vybrat varianty však není jednoduchý úkol. Pohádkové syžety spolu tak těsně souvisí, jsou mezi sebou natolik propleteny, že dříve než se může přikročit k vylčení syžetů, vyžaduje tato otázka speciální předběžné studium. Bez takové přípravy je badatel ponechán svému vkusu a objektivní ohraničení syžetů je prostě nemožné.

Uvedeme příklad. Mezi variantami pohádky „Frau Holle“ uvádějí Bolte a Polívka pohádku zařazenou u Afanasjeva pod č. 102,<sup>11</sup> známou pohádku Baba Jaga. Uvádějí také řadu jiných ruských pohádek, dokonce i takových, kde je Jaga nahrazena drakem nebo myšmi. Neuvádějí však

<sup>9</sup> A. Aarne, *Verzeichnis der Märchentypen*, Folklore Fellows Communications, č. 3, Helsinki 1911. Rejstřík byl často překládán a nově vydáván. Ruský překlad N. P. Andrejeva, Leningrad 1929. Poslední vydání: *The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography Antti Aarne's Verzeichnis der Märchentypen* (FFC č. 3). Translated and enlarged by S. Thompson, Folklore Fellows Communications, č. 184.

<sup>10</sup> Soupis prací této školy, vycházejících pod společným názvem Folklore Fellows Communications (FFC), je podán v 1. čísle časopisu *Chudožestvennyj folklor* ve stati N. P. Andrejeva.

<sup>11</sup> V celém textu je užito číslování pohádek podle posledního vydání sborníku *Narodnyje russkije skazki A. N. Afanasjeva* 1–3, Moskva 1958. Viz též str. 29. (Pozn. k 2. ruskému vydání.)

pohádku „Mrazík“. Z jakého důvodu? Vždyť se v ní také objevuje vyhnání nevlastní dcery a její návrat s dary, posláním vlastní dcery a její trest. A co více, Mrazík i Frau Holle jsou personifikací zimy, v německé pohádce však máme personifikaci ženského rodu a v ruské rodu mužského. „Mrazík“ však, zřejmě na základě své umělecké výraznosti, byl subjektivně fixován jako zvláštní pohádkový typ, určitý pohádkový syžet, který může mít své vlastní varianty. Tak je názorně předvedeno, že nejsou plně objektivní kritéria pro oddělení jednoho syžetu od druhého. Kde jeden badatel vidí nový syžet, bude druhý vidět variantu a naopak. Uvedli jsme příklad velice jednoduchý, ale jak narůstá materiál, narůstají i obtíže.

Ať tak či onak, metody této školy nicméně vyžadovaly soupis syžetů. Tohoto úkolu se podjal Aarne.

Jeho soupisu se užívá v mezinárodním měřítku a pro studium pohádky byl velice užitečný: díky Aarneho soupisu bylo možno označit pohádky formalizovanými značkami (šifrovka). Aarne dal syžetům název *typy* a každý typ číselně označil. Krátké konvencionalizované označení pohádek (v daném případě odkazem k číslu rejstříku) je velmi praktické. Konkrétně Komise pro pohádku by bez tohoto soupisu nemohla popsat svůj materiál, neboť převyprávění 530 pohádek by vyžadovalo mnoho místa, a aby se člověk seznámil s materiálem, musel by tato převyprávění všechna přečíst. Teď stačí podívat se pouze na číslo a vše je jasné na první pohled.

Vedle těchto předností má však soupis i řadu podstatných nedostatků: jakožto klasifikace není prost stejných chyb, jaké dělá i Volkov. Základní skupiny jsou:

1. pohádky o zvířatech
2. vlastní pohádky
3. anekdoty.

Snadno rozeznáme dřívější postupy v nové podobě. (Působí poněkud podivně, že pohádky o zvířatech nejsou považovány za vlastní pohádky.) Dále se nabízí otázka: máme natolik přesně prostudován pojem anekdoty, abychom s ním mohli s úplným klidem operovat (srv. bajky u Wundta)? Nebudeme se touto klasifikací<sup>12</sup> podrobně zabývat a zastavíme se jen u kouzelných pohádek, které autor vyčleňuje jako podtřídu (podrazrjad). Poznamenejme mimochodem, že zavedení podtříd patří k Aarneho zásluhám, protože s dělením na rody, druhy a odrůdy (rody, vidy, roznovidnosti) se před ním nepracovalo. Kouzelné pohádky zahrnují podle

<sup>12</sup> Viz N. P. Andrejev, *Sistema Aarne i katalogizacia russkich skazok*, Obzor rabot Skazočnoj komissii za 1924–25 g. g. Týž chystá překlad Aarneho rejstříku přizpůsobený ruskému materiálu.

Aarneho následující kategorie: 1. kouzelný odpůrce, 2. kouzelný manžel (manželka), 3. kouzelný úkol, 4. kouzelný pomocník, 5. kouzelný předmět, 6. kouzelná síla nebo dovednost, 7. ostatní kouzelné motivy. Proti této klasifikaci mohou být téměř doslovně opakovány námitky vznesené proti klasifikaci Volkovově. Co dělat např. s pohádkami, kde se kouzelný úkol řeší pomocí kouzelného pomocníka, což bývá zvláště časté, nebo s pohádkami, v nichž kouzelná manželka je zároveň kouzelným pomocníkem?

Pravda, Aarne se nesnaží vypracovat skutečnou vědeckou klasifikaci: jeho rejstřík je důležitý jako praktická příručka a jako takový má velký význam. Aarneho rejstřík je však nebezpečný z jiného důvodu. Vzbuzuje nesprávné představy o podstatě věci. Přesné dělení na typy *de facto* neexistuje, velmi často je to jen fikce. A i když nějaké typy jsou, pak neexistují v té rovině, kde je vidí Aarne, nýbrž v rovině strukturních vlastností navzájem se shodujících pohádek, jak o tom bude řeč později. Vzájemná blízkost syžetů a nemožnost objektivně je vymezit vede k tomu, že při zařazení textu k některému z typů často není jasné, jaké číslo mu připsat. Určovaný text a zvolený typ si často odpovídají jen velmi přibližně. Ze 125 pohádek uvedených ve sbírce A. I. Nikiforova patří 25 pohádek (tj. 20 %) k určitému typu pouze přibližně a podmíněně, což je vyznačeno závorkami.<sup>13</sup> A když různí badatelé budou zařazovat touž pohádku k různým typům, co z toho může vzejít? A na druhé straně, ponecháme-li typy jsou vymezeny podle přítomnosti těch či oněch nápadných momentů, a nikoli na základě výstavby pohádky, přičemž jedna pohádka může obsahovat několik takových momentů, dojde někdy k tomu, že jednu pohádku je nutno vztáhnout k několika typům zároveň (až k pěti číselným označením pro jednu pohádku), což ovšem vůbec neznamená, že by se daný text skládal z pěti pohádek. Tento způsob určování je v podstatě tříděním podle jednotlivých součástí pohádek. U určité skupiny pohádek Aarne dokonce porušuje své zásady a náhle zcela nečekaně a dost nedůsledně opouští dělení podle syžetů a přechází k dělení podle motivů. Tímto způsobem klasifikuje jednu ze svých podtříd, skupinu, kterou nazývá „o hloupém čertovi“. Tato nedůslednost je však jen novým dokladem instinktivního hledání správné cesty. V dalším výkladu se pokusíme dokázat, že zkoumání podle malých součástí, tvořících celek pohádky, je správný postup.

Vidíme tedy, že s klasifikací pohádek je to dosti špatné. A přece klasifikace je jedním z prvních a velice důležitých stupňů vědeckého bádání. Vzpomeňme jen, jaký význam měla pro botaniku Linného první

<sup>13</sup> A. I. Nikiforov, *Skazočnyje materialy Zaonež'ja, sobrannyje v 1926 godu*, Obzor rabot Skazočnoj komissii za 1926 g., Leningrad 1927.

vědecká klasifikace. Náš obor se stále ještě nalézá v „předlinnéovském“ stadiu.<sup>14</sup>

Nyní přecházíme ke druhé velice důležité oblasti bádání o pohádce: k jejímu popisu podle podstaty. Můžeme tu pozorovat následující obraz: badatelé zabývající se popisem velmi často nechávají stranou klasifikaci (Veselovskij). A na druhé straně ti, kdo se věnují klasifikaci, málokdy pohádku podrobně popisují, a zkoumají jen některé její stránky (Wundt). Pokud se některý badatel zabývá tím i oním, pak klasifikace nenásleduje po popisu, nýbrž popis se provádí v rámci předem přijaté klasifikace.

Veselovskij o popisu pohádky mnoho nemluvil, ale to, co řekl, má veliký význam. Veselovskij pojímá syžet jako komplex motivů. Motiv se může začleňovat do různých syžetů.<sup>15</sup> („Série motivů je syžet. Motiv přerůstá v syžet.“ „Syžety procházejí variacemi: do syžetů pronikají jisté motivy, nebo se syžety navzájem kombinují.“ „Syžetem rozumím téma, v němž se rozprádají různé situace–motivы.“) Pro Veselovského je motiv něčím prvotním, syžet druhotným. Syžet je pro Veselovského již tvůrčím, jednotícím aktem. Odtud pro nás vyplývá nutnost provádět výzkum ne tak podle syžetů, jako především podle motivů.

Kdyby si věda o pohádce lépe osvojila odkaz Veselovského, shrnutý ve slovech „oddělit otázku motivů od otázky syžetů“ (podtrhl Veselovskij), zlikvidovalo by se mnoho nejasností.<sup>16</sup>

Veselovského učení o motivech a syžetech přináší však pouze obecný princip. Jeho konkrétní vysvětlení termínu motiv je už v současné době nepoužitelné. Motiv je podle Veselovského nedělitelnou jednotkou vyprávění („Motivem rozumím nejjednodušší jednotku vyprávění.“ „Příznačnou vlastností motivu je jeho obrazná, jednočlenná schematičnost; takové jsou i dále nerozložitelné prvky nižší mytologie a pohádky.“). Motivy, které uvádí jako příklady, jsou však dále rozložitelné. Je-li motiv něčím

<sup>14</sup> Naše základní teze mohou být ještě ověřeny na následujících klasifikacích: O. Müller, *Opyt istoričeskogo obozrenija russkoj slovesnosti*, 2. vyd., Sankt Peterburg 1865, a *34-oje prisuždenije Demidovskich nagrad*, 1866; J. G. v. Hahn, *Griechische und albanesische Märchen*, Leipzig 1864; G. L. Gomme, *The Handbook of Folklore*, London 1890; P. V. Vladimirov, *Vvedenije v istoriju russkoj slovesnosti*, Kijev 1896; A. M. Smirnov, *Sistematičeskij ukazatel' tem i variantov russkich narodnych skazok*, Izv. Otdela russkogo jazyka i slovesnosti Akademii nauk, 16, 4; 17, 3; 19, 4; Viz též A. Christensen, *Motif et thème. Plan d'un dictionnaire des motifs de contes populaires, de legendes et de fables*, Folklore Fellows Communications, č. 59, Helsinki 1925.

<sup>15</sup> A. N. Veselovskij, *Poetika sjužetov, Sobranije sočinenij ser. 1 (Poetika)*, díl II, sv. 1, Sankt Peterburg 1913, str. 1–133.

<sup>16</sup> Volkovova osudná chyba: „Pohádkový syžet je onou konstantní jednotkou, z níž jedině lze při zkoumání pohádky vycházet.“ (*Skazka*, str. 5) Naše odpověď: syžet není jednotka, ale komplex, není konstantní, nýbrž variabilní, a při zkoumání pohádky z něho vycházet nelze.

logicky celistvým, pak každá věta pohádky představuje motiv. (Otec má tři syny – motiv. Nevlastní dcera odchází z domu – motiv. Ivan bojuje s drakem – motiv, atd.) Vůbec by to nebylo tak špatné, kdyby se motivy skutečně nerozkládaly. Umožnilo by to sestavit rejstřík motivů. Vezměme si však motiv „drak unáší carskou dceru“ (to není Veselovského příklad). Tento motiv se dělí na čtyři prvky, z nichž každý se může nezávisle obměňovat. Draka může nahradit Košcej, vítr, sokol, čert nebo černokněžník; místo únosu může dojít k vampýrství nebo k jiným činům, jimiž se v pohádce dosahuje zmizení; dceru případně zastoupí sestra, nevěsta, manželka nebo matka; a carova úloha se dá svěřit také carskému synu, rolníku anebo popovi. A tak v neshodě s Veselovským musíme prohlásit, že motiv není ani jednočlenný, ani nerozložitelný. Poslední rozložitelná jednotka jako taková není logickým celkem. Souhlasíme s Veselovským, že část je pro popis prvotnější než celek (podle Veselovského je motiv i svým původem prvotnější než syžet), ale posléze se s problémem vyčlenění nějakých prvotních elementů budeme muset vyrovnat jinak, než jak to dělá Veselovskij.

Co se nepodařilo Veselovskému, nedařilo se ani jiným badatelům. Jako k příkladu metodicky velmi cenného postupu můžeme poukázat k metodám Bédierových.<sup>17</sup> Hodnota Bédierových postupů záleží v tom, že jako první rozpoznal, že v pohádce existuje jakýsi vztah mezi veličinami stálými a veličinami proměnnými. Pokouší se to vyjádřit schematicky. Stálé, podstatné veličiny nazývá *prvky* a označuje je řeckým písmenem omega. Ostatní, proměnné veličiny označuje písmeny latinky. Schéma jedné pohádky je pak  $\omega + a + b + c$ , schéma jiné pohádky je pak  $\omega + a + b + c + n$ , další  $\omega + m + l + n$  atd. V základě správná myšlenka však ztroskotává na tom, že onu omegu nelze přesně zachytit. Co jsou vlastně Bédierovy prvky a jak je lze vyčlenit, to zůstává nevysvětleno.<sup>18</sup>

Otázky popisu pohádky se vůbec zkoumaly málo, spíše se pohádka brala jako něco hotového, daného. Teprve v naší době je nezbytnost přesného popisu uznávána stále širě, ačkoli o formách pohádky se mluví velice dávno. A vskutku, v době, kdy jsou už popsány nerosty, rostliny i živočichové (a popsány i rozčleněny právě podle své stavby), v době kdy byla popsána řada literárních žánrů (bajka, óda, drama atd.), zkoumá se pohádka stále ještě bez takového popisu. K jakým absurdnostem dochází někdy genetický výzkum pohádky, pokud nevěnuje pozornost jejím formám, ukázal Šklovskij.<sup>19</sup> Jako příklad uvádí známou pohádku

<sup>17</sup> J. Bédier, *Les fabliaux*, Paris 1893.

<sup>18</sup> Srv. S. F. Oľdenburg, *Fablo vostočnogo proischoždenija*, Žurnal Ministerstva narodnogo prosvěščenija 345, 1903. č. 4, odd. 2, str. 217–238; zde je podáno podrobnější hodnocení Bédierových postupů.

<sup>19</sup> V. Šklovskij, *Teorie prózy* (1925), Praha 1948, str. 28 n.



o odměrování půdy kůží. Hrdinovi pohádky je dovoleno zabrat si tolik půdy, kolik je možno obsáhnout volskou kůží. Rozřeže kůži na řemeny a obsáhne půdy mnohem víc, než očekávala oklamaná strana. V. F. Miller a jiní se tu snažili najít stopy právního aktu. Šklovskij píše: „Oklamaná strana – a ve všech variantách pohádky jde o oklamání – neprotestovala prý proti zcizení půdy proto, že půda se měřila tímto způsobem všeobecně. Výsledkem je nesmysl. Existoval-li v době předpokládaného pohádkového děje zvyk měřit půdu ‚kolik obsáhne řemen‘, a byl-li znám jak prodávající, tak kupující straně, pak tu není žádný klam, ale ani žádný syžet, protože prodávající sám dobře věděl, do čeho se pouští.“ Převod vyprávění na historickou skutečnost bez přihlédnutí k jeho specifice tak vede k mylným závěrům, ať byli badatelé sebevíce erudovaní.

Veselovského a Bédierovy postupy patří více méně vzdálené minulosti. Ačkoli tito učenci pracovali hlavně v oboru *dějín* folkloru, jejich postupy formálního zkoumání představují nový, v podstatě správný, ale nikým nerozpracovaný a nepoužitý přínos. Názor, že je nezbytné zkoumat formy pohádky, nevyvolává dnes žádné námitky.<sup>20</sup>

V tomto směru však současnost někdy přehání. Výše připomenutá kniha R. M. Volkova uvádí následující postup popisu. Pohádky se především rozčlení na motivy. Za motivy se považují jak vlastnosti hrdinů (dva švagři chytří, třetí hlupák), tak i jejich počet (tři bratři), jednání hrdinů (přání otce, aby po jeho smrti stála u hrobu stráž, kterýžto odkaz splní pouze hlupáček), předměty (chaloupka na kuřích nožkách, talismany) atd. Každému takovému motivu odpovídá u Volkova konvenční značka – písmeno a číslice, nebo písmeno a dvě číslice. Vynořuje se otázka: kdybychom byli důslední a označili tímto způsobem doslova vše, co je v pohádce obsaženo, kolik by se pak napočítalo motivů? Volkov uvádí kolem 250 označení (přesný soupis chybí). Je zřejmé, že mnohé se nechává stranou, že Volkov prováděl výběr, není však jasné, jakým způsobem. Když byl takto vyčlenil motivy, Volkov pak přepisuje pohádky tak, že mechanicky převádí motivy na značky a srovnává schémata. Shodné pohádky vykazují pochopitelně shodná schémata. Transkripce zabírají celou knihu. Jediný „závěr“, který se dá udělat z takových transkripcí, je ten, že shodné pohádky jsou si navzájem podobné, což k ničemu nezavazuje, ale také k ničemu nepřivádí.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> V tisku je studie A. I. Nikoforova, *K voprosu o morfoložičeskom izučení narodnoj skazki*, Sbornik statej v čest akademika A. I. Sobolevskogo, Leningrad 1928, str. 172–178.

<sup>21</sup> Srv. recenze: R. Šor, Pečat i revoljucija 1924, č. 5; S. Savčenko, Etnografičnyj vestnik 1925, č. 1; A. I. Nikiforov, Izvestija Otdela ruskogo jazyka i literatury Akademii nauk 31, 1926, str. 367.

Vidíme, jaké povahy jsou problémy, jimiž se zabývá věda. Málo zkušený čtenář se může ptát, zda se věda nezabývá odtažitostmi, které jsou v podstatě zbytečné. Není lhostejné, zda se motivy dají nebo nedají rozčlenit, jakým způsobem se mají vydělit základní prvky, jak se má pohádka klasifikovat, má-li se zkoumat podle motivů nebo podle syžetů? Bezděky by si člověk přál, aby se kladly nějaké konkrétnější, hmatatelnější otázky, bližší každému, kdo má prostě pohádky rád. Takový požadavek se však zakládá na omylu. Uveďme analogický případ. Dá se hovořit o životě jazyka, aniž bychom něco věděli o slovních druzích, tj. o jistých skupinách slov, uspořádaných podle zákonů jejich obměňování? Živý jazyk je konkrétní jev, gramatika jeho abstrahovaný substrát. Takové substráty spočívají v základech mnoha životních jevů, a právě sem je upřena pozornost vědy. Bez zkoumání těchto abstraktních základů nelze vysvětlit ani jediný konkrétní jev.

Věda se neomezuje na otázky, jichž jsme se zde dotkli. Mluvili jsme pouze o těch problémech, které se vztahují k morfologii. Zejména jsme se nedotkli rozsáhlé oblasti historických výzkumů. Ty mohou být na první pohled zajímavější než bádání morfologická, a na tomto poli se také mnoho udělalo. Ale nejobecnější otázka, totiž odkud se pohádka bere, není v úplnosti vyřešena, ačkoli i zde nepochybně existují zákony vzniku a vývoje pohádky, které ještě čekají na své rozpracování. Tím více se zato udělalo v jednotlivých dílčích otázkách. Vypočítávat zde jména badatelů a tituly prací by nemělo smysl.<sup>22</sup> Budeme však trvat na tom, že dokud neexistuje správná morfologie, nemůže existovat ani správné bádání historické. Neumíme-li rozložit pohádku na její části, nedokážeme ani provádět správná srovnání. A neumíme-li srovnávat, jak mohou být osvětleny např. indo-egyptské vztahy nebo vztahy řecké bajky k bajce indické atd.? Nedokážeme-li srovnat jednu pohádku s druhou, jak potom máme zkoumat sepětí pohádky s náboženstvím nebo vztah pohádky k mýtům? Tak jako všechny řeky ústí do moře, všechny otázky bádání o pohádce musí konec konců v souhrnu vést k řešení otázky nejdůležitější, na niž dosud neznáme odpověď, otázky shodnosti pohádek na celé zeměkouli. Jak si vysvětlit shodu pohádek o žabce královně v Rusku, Německu, Francii, Indii, u amerických rudokožců a na Novém Zélandě, přičemž styky těchto národů nemohou být historicky prokázány? Tuto shodu nelze vysvětlit, pokud o jejím charakteru máme nesprávné představy. Historik neobeznámený s morfologickými otázkami nerozezná shodu tam, kde ve skutečnosti je, ponechá nepovšimnuty shody, které jsou pro něho důležité,

<sup>22</sup> Viz. E. Hoffmann-Krayer, *Volkskunde. Bibliographie für das Jahr 1917*, Strassburg 1917, *für das Jahr 1918*, Berlin-Leipzig 1920, *für das Jahr 1919*, tamt. 1922. Bohatý materiál je v přehledech v *Zeitschrift des Vereins für Volkskunde*.

a naopak zaznamená shodu tam, kde odborník na morfologii může prokázat, že srovnávané jevy jsou zcela heteronomní.

Vidíme tedy, že na zkoumání forem mnoho závisí. Nebudeme se odříkat hrubé analytické práce, vyžadující velké trpělivosti a komplikované navíc tím, že se provádí z hlediska abstraktně formálních otázek. Hrubá, „nezajímavá“ práce tohoto druhu je přípravou zobecňujících, „zajímavých“ konstrukcí.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Nejdůležitější obecná literatura o pohádce: W. A. Clouston, *Popular tales and fictions, their migrations and transformations*, London 1887; V. F. Miller, *Vsemirnaja skazka v kulturno-istoričeskom osveščeni*, Russkaja mysl 1893, 11; R. Koehler, *Aufsätze über Märchen und Volkslieder*, Berlin 1894; M. J. Chalanskij, *Skazki, Istorija russskoj literatury* 1, sv. 2, kap. 6, Moskva 1908; A. Thimme, *Das Märchen*, Leipzig 1909; A. van Gennep, *La formation des legendes*, Paris 1910; F. v. d. Leyden, *Das Märchen*, 2. vyd. 1917; K. Spiess, *Das deutsche Volksmärchen*, Leipzig-Berlin 1917; S. F. Oľdenburg, *Stranstvovanije skazki*, Vostok č. 4; G. Huet, *Les contes populaires*, Paris 1923.

...byl jsem nevyvratně přesvědčen, že typ, povstávající z metamorfóz, prochází všemi organickými bytostmi a že ho lze na jakémsi středním stupni pozorovat ve všech částech.  
GOETHE

---

Pokusíme se především formulovat svůj úkol.

Jak bylo řečeno v předmluvě, věnujeme tuto práci *kouzelným* pohádkám. Existence kouzelných pohádek jako zvláštní třídy se předpokládá jako nezbytná pracovní hypotéza. Pod názvem „kouzelné“ pohádky se zatím rozumějí pohádky uvedené Aarnem pod čísly 300–749. Je to vymezení umělé, později však budeme mít příležitost uvést vymezení daleko přesnější, založené na závěrech z naší práce. Máme v úmyslu provést srovnání těchto pohádek podle syžetů. Za účelem srovnání vyčleňujeme s použitím zvláštních pracovních postupů (viz níže) součásti kouzelných pohádek a poté srovnáváme pohádky podle těchto součástí. Výsledkem je morfologie, tj. popis pohádky podle jejích součástí a podle vztahů součástí k sobě navzájem a k celku.

Jakými metodami můžeme dojít k přesnému popisu pohádky?

Porovnejme následující případy:

1. Car dává odvážnému mládenci orla. Orel odnáší mládence do jiné říše. (171)
2. Stařec dává Sučenkovi koně. Kůň odnáší Sučenka do jiné říše. (132)
3. Čaroděj dává Ivanovi loďku. Loďka odnáší Ivana do jiné říše. (138)
4. Carova dcera dává Ivanovi prsten. Pomocníci z prstenu odnášejí Ivana do jiné říše. (156) atd.

V uvedených případech jsou veličiny stálé a proměnlivé. Mění se pojmenování (a s nimi i atributy) jednajících osob, nemění se jejich činnosti neboli *funkce*. Z toho vyplývá, že pohádka často připisuje stejné činnosti různým postavám. To nám umožňuje zkoumat pohádku *podle funkcí jednajících osob*.

Bude zapotřebí určit, v jaké míře jsou tyto funkce skutečně opakovatelnými, stálými veličinami pohádky. Všechny ostatní otázky budou záviset na řešení otázky první: kolik zná pohádka funkcí?

Zkoumání ukáže, že opakovatelnost funkcí je překvapující. Baba Jaga, Mrazík, medvěd, lesní muž i kobyli hlava podrobují zkoušce a odměňují

nevlastní dceru. Při dalším zkoumání zjišťujeme, že pohádkové postavy, ať jsou jakkoli rozmanité, často *dělají* jedno a totéž. Způsob realizace funkcí se může měnit: představuje variabilní veličinu. Mrazík jedná jinak než baba Jaga. Funkce jako taková je však veličina stálá. Pro studium pohádky je důležitá otázka *co* dělají pohádkové postavy; otázka *kdo* to dělá a *jak* to dělá je záležitostí pobočného výzkumu.

Funkce jednajících osob jsou oněmi součástmi, jimiž mohou být nahrazeny Veselovského „motivy“ nebo Bédierovy „prvky“. Poznamenejme, že opakovatelnost funkcí při rozmanitosti jejich vykonavatelů už dávno zaznamenali historici náboženství v mýtech a věrách,<sup>24</sup> v dějinách pohádky však zůstala nepovšimnuta. Podobně jako vlastnosti a funkce bohů přecházejí z jednoho na druhého a dokonce se nakonec přenášejí na křesťanské svaté, přecházejí z jedné postavy na druhou také funkce postav pohádkových. Předběžně můžeme říci, že funkcí je velice málo a postav velice mnoho. Tím se vysvětluje dvojí vlastnost pohádky: její překvapivá mnohotvárnost, její pestrost a barvitost a na druhé straně její neméně překvapivá jednotvárnost a opakovatelnost.

Funkce jednajících osob jsou tedy základními částmi pohádky, a vydělit musíme především je.

Abychom mohli funkce vyčlenit, musíme je definovat. Toto vymezení musí vycházet ze dvou hledisek. Za prvé nesmí být tato definice nikdy spojována s postavou svého vykonavatele. Vymezení je nejčastěji reprezentováno podstatným jménem vyjadřujícím jednání (zákaz, vypsání se, útěk aj.). Za druhé, jednání nelze vymezit bez zřetele k jeho situování v průběhu vyprávění. Z toho vyplývá, že je nutno počítat s tím významem, který má daná funkce v průběhu děje.

Tak když se Ivan žení s carovou dcerou, je to něco zcela jiného než sňatek otce s vdovou, která má dvě dcery. Podobně dostává-li v jednom případě hrdina od svého otce sto rublů a kupuje si za ně moudrou kočku a v jiném případě hrdina dostává peníze za hrdinský čin, čímž pohádka končí, pak tu máme bez ohledu na stejné jednání (předání peněz) morfologicky různé prvky. Stejně činy mohou mít tedy různý význam a naopak. *Pod pojmem funkce rozumíme akci jednajících osoby, vymezenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje.*

Tato pozorování můžeme stručně formulovat takto:

1. *Stálými, stabilními prvky pohádek jsou funkce jednajících osob, nezávisle na tom, kdo a jak je plní. Tyto funkce tvoří základní součásti pohádky.*

2. *Počet funkcí, které jsou kouzelné pohádce vlastní, je omezený.*

<sup>24</sup> W. Wundt, *Völkerpsychologie* 2, odd. 1 – *Mythus und Religion*; J. V. Negelein, *Germanische Mythologie*; Negelein zavádí zdařilý termín „*Depossedierte Gottheiten*“.

Po vyčlenění funkcí vyvstává jiná otázka: v jakém seskupení a v jaké posloupnosti vystupují tyto funkce? Nejprve o posloupnosti. Existuje názor, že tato posloupnost je náhodná. Veselovskij říká: „Výběr a rozvržení úkolů a setkání (příklady motivů) předpokládá už jistou *svobodu*.“ Ještě ostřeji vyjádřil tuto myšlenku Šklovskij: „Je zcela nepochopitelné, proč se při přejímání musí zachovávat *náhodná* posloupnost motivů (podtrhl Šklovskij). Ve výpovědích svědků se právě posloupnost událostí nejvíce ze všeho komolí.“ Tento odkaz na svědecké výpovědi není právě šťastný. Jestliže se svědci pletou v posloupnosti, jejich výpověď je zmatená; posloupnost událostí však má své zákony, a podobné zákony má jak umělecké vyprávění, tak organické útvary. Loupež nemůže přijít na řadu dřív, než jsou vypáčeny dveře. Co se týče pohádky, má své zcela zvláštní, specifické zákonitosti. Posloupnost prvků, jak uvidíme níže, je přísně *totožná*. Svoboda posloupností je omezena velice úzkými hranicemi, které můžeme přesně stanovit. Docházíme tak ke třetí základní tezi naší práce, kterou budeme dále rozvíjet a prokazovat:

### 3. *Posloupnost funkcí je vždycky totožná.*

Co se týče seskupování, je především třeba říci, že zdaleka ne všechny pohádky obsahují všechny funkce. To však nic nemění na zákonu totožné posloupnosti. Nepřítomnost některých funkcí nemění rozvržení ostatních. U tohoto jevu se ještě zastavíme; zatím se budeme zabývat seskupováním ve vlastním slova smyslu. Samo položení otázky navozuje následující předpoklad: jestliže jsou funkce jednou vyčleněny, bude možné vysledovat, v kterých pohádkách jsou dány identické funkce. Pohádky s identickými funkcemi můžeme pokládat za *příslušné k jednomu typu*. Na tomto základě může být posléze sestaven rejstřík typů, který není založen na neurčitých a rozplývavých syžetových příznamech, nýbrž na přesných příznamech strukturních. Skutečně, ukáže se, že je to možné. Budeme-li však dále srovnávat strukturní typy mezi sebou, dospějeme ke zcela nečekanému jevu: funkce nemohou být rozloženy podle stěžejních os (steržeň), které by se navzájem vylučovaly. Tento jev v celé své konkrétnosti před námi vyvstane v následující a v poslední kapitole. Zatím ho můžeme vysvětlit takto: označíme-li funkci, s níž se vždy setkáváme na prvním místě, písmenem A, a funkci, která (je-li přítomna) po A *vždycky následuje*, písmenem B, pak všechny funkce, které se v pohádce vyskytují, se řadí do *jediného* příběhu, ani jedna nevypadne z řady, ani jedna nevylučuje druhou a není s ní v rozporu. Takový závěr naprosto nebylo možno očekávat předem. Dalo se samozřejmě čekat, že tam, kde je přítomna funkce A, nemohou být přítomny jisté funkce, které patří do jiných vyprávění. Dalo se očekávat, že obdržíme několik stěžejních os, my však pro všechny kouzelné pohádky obdržíme jedinou stěžejní osu. Všechny náleží k jedinému typu, a kombinace, o kterých jsme hovořili výše, jsou

podtypy. Na první pohled vypadá tento závěr podivně, ba dokonce poněkud divoce, ale může být ověřen tím nejpřesnějším způsobem. Příslušnost k jedinému typu je velice složitý problém, u kterého se ještě budeme muset zastavit. Tento jev vyvolá celou řadu otázek.

Tak se dostáváme ke čtvrté základní tezi naší práce:

4. *Všechny kouzelné pohádky co do své stavby náležejí k jednomu typu.*

Přistupujeme k důkazům a rovněž k detailnímu rozvíjení těchto tezí. Zde je třeba mít na paměti, že studium pohádky se musí provádět – a v této práci se také provádí – přísně deduktivně, tj. od materiálu k závěrům. Výklad však může být uspořádán opačně, protože čtenáři se jeho postup bude sledovat snadněji, když mu obecné základy budou známy předem.

Než však přejdeme k vlastnímu rozpracování tezí, musíme se rozhodnout, na jakém materiálu je budeme provádět. Na první pohled by se mohlo zdát, že je nutné použít všeho existujícího materiálu. Ve skutečnosti to není zapotřebí. Protože zkoumáme pohádky podle funkcí jednajících osob, můžeme uvádění nového materiálu přerušit v okamžiku, kdy bude zřejmé, že nové pohádky už nepřinášejí žádné nové funkce. Badatel musí samozřejmě projít rozsáhlý kontrolní materiál. Začlenit všechny tento materiál do rozboru však není nezbytné. Shledali jsme, že 100 pohádek představuje materiál více než dostačující. Když morfolog zjistí, že žádné nové funkce už nelze objevit, může udělat tečku; další bádání půjde už jinými směry (sestavení rejstříků, úplná systemizace, historické studium). Jestliže však materiál může být omezen co do kvantity, neznamená to, že si ho badatel může vybrat podle vlastního uvážení. Výběr musí být řízen vnějšími činiteli. Bereme si Afanasjevův sborník, začínáme od č. 50 (podle Afanasjeva je to první kouzelná pohádka ve sborníku) a pokračujeme až do č. 151.<sup>25</sup>

Takové omezení materiálu nepochybně vyvolá mnoho námitek. Teoreticky je však oprávněné. Abychom toto oprávnění mohli prokázat podrobněji, bylo by třeba položit otázku stupně opakovatelnosti pohádkových jevů. Je-li opakovatelnost veliká, lze použít omezeného materiálu. Je-li malá, není to možné. Opakovatelnost základních součástí pohádky, jak uvádíme níže, předčí všechna očekávání. Je tedy teoreticky přípustné omezit se na nerozsáhlý materiál. Prakticky je toto omezení oprávněno

<sup>25</sup> V nových vydáních to odpovídá č. 93–268, protože zde každá varianta dostává nové číslo, zatímco v původním vydání Afanasjevově se čísla označují jen jednotlivé syžety a varianty jsou rozlišeny abecedními indexy. V tomto překladu používáme číslování pohádek podle nových vydání Afanasjeva a řídíme se přitom 2. vydáním Proppovy práce. (Pozn. překl.)

tím, že zahrnutí velkého množství materiálu by neúměrně zvětšilo rozsah práce. Nejde o množství materiálu, nýbrž o kvalitu jeho zpracování. Náš pracovní materiál zahrnuje tedy stovku pohádek. Ostatní pohádky představují kontrolní materiál, velice zajímavý pro badatele, nikoli však pro širší okruh čtenářů.



V této kapitole vyjmenujeme funkce jednajících osob, a to v pořadí, jaké diktuje sama pohádka.

U každé funkce se uvádí: 1. krátký výklad její podstaty, 2. zkrácené označení jedním slovem, 3. konvenční značka pro funkci (zavedení značek později umožní srovnávat výstavbu pohádek schematicky). Poté následují příklady. Příklady většinou ani zdaleka nevyčerpávají náš materiál. Uvádíme je pouze jako ukázky. Jsou rozděleny do určitých skupin. Skupiny mají k vymezení funkce obdobný vztah jako *druhy* k *rodu*. Základním úkolem je rozdělení na *rody*. Zkoumání druhů *nemůže* spadat do úkolů obecné morfologie. Druhy se mohou dále rozdělovat na *odrůdy*, čímž se vytváří východisko systemizace. Níže uvedené uspořádání nesleduje podobné cíle. Uvedené příklady mají pouze ilustrovat a demonstrovat existenci funkce jako jisté *rodové* jednotky. Jak již bylo uvedeno, všechny funkce se včleňují do posloupnosti jednoho vyprávění. Níže uvedená řada funkcí reprezentuje morfologickou osnovu kouzelných pohádek vůbec.<sup>26</sup>

Pohádka obvykle začíná jistou výchozí situací. Vyjmenují se členové rodiny, nebo je představen budoucí hrdina (např. voják) – tak, že se uvede jeho jméno nebo se charakterizuje jeho stav. Ačkoli tato situace není funkcí, je přece jen závažným morfologickým prvkem. Druhy pohádkových začátků se budeme moci zabývat až v závěru práce. Vymežeme tento element názvem *výchozí situace* a dáváme mu konvenční označení  $\alpha$ .

Po výchozí situaci následují tyto funkce:

<sup>26</sup> Doporučujeme čtenáři, aby si před četbou této kapitoly po řadě prohlédl názvy všech vyjmenovaných funkcí a nechával stranou detaily všiml si jen toho, co je typograficky zdůrazněno. Taková předchozí zběžná orientace usnadní sledování výkladu.

## I. JEDEN ZE ČLENŮ RODINY OPOUŠTÍ DOMOV

(pojmenování: *odloučení*, označení  $\beta$ ).

1. Odejít může osoba starší generace. Rodiče odcházejí za prací (113). „Kníže musel odjet na dalekou cestu a zanechal ženu v cizích rukou“ (265). „Jednou kupec odjížděl do cizích zemí“ (197). Obvyklé formy odchodu: za prací do lesa, za obchodem, do války, za svými záležitostmi ( $\beta^1$ ).
2. Zesílenou formou odloučení je smrt rodičů ( $\beta^2$ ).
3. Někdy odcházejí osoby mladší generace. Jdou nebo jedou na návštěvu (101), na ryby (108), na procházku (137), na jahody (224) ( $\beta^3$ ).

## II. HRDINOVI JE NĚCO ZAKÁZÁNO (pojmn.: *zákaz*, ozn. $\gamma$ ).

1. „Do této komory se nesmíš podívat“ (159). „Dávej pozor na bratříčka a neodcházej z domova“ (113). „Kdyby přišla babička Jaga, nic jí neříkej a mlč“ (106). „Kníže jí dlouho domlouval a zakazoval jí opouštět zámek“ (265) aj. Zákaz vycházení bývá někdy zesílen nebo nahrazen vsazením dětí do úkrytu v jámě (201). Někdy je naopak forma zákazu oslabena, stává se prosbou nebo radou: matka přemlouvá syna, aby nechodil na lov ryb, protože je ještě malý (108) aj. Pohádka obvykle uvádí nejdříve odchod a pak zákaz. Faktická poslušnost událostí je ovšem opačná. Zákazy mohou být vydávány i bez spojení s odchodem: netrhat jablka (230), nezvedat zlaté pírko (169), neotvírat skříňku (219), nelíbat sestru (219). Ozn.  $\gamma^1$ .
2. Opačnou formou zákazu je příkaz nebo návrh: přinést na pole jídlo (133), vzít s sebou do lesa bratříčka (247). Ozn.  $\gamma^2$ .

Na tomto místě můžeme udělat pro lepší pochopení malou odbočku. V pohádce dále přichází náhlé neštěstí (které však bylo přece jen jistým způsobem připraveno). V souvislosti s tím výchozí situace někdy s důrazem popisuje šťastný a blahobytný stav. Car má krásnou zahradu se zlatými jablky; staříčci něžně milují svého Ivašečku atd. Zvláštní formou je popis agrárního blahobytu: rolník a jeho synové mají krásné seno. Často se setkáváme s popisem setby a nádherného osení. Tento blahobyt a štěstí slouží pochopitelně jako kontrastní pozadí pro následující neštěstí. Příznak neštěstí již krouží nespátřen nad šťastnou rodinou. Odtud pramení zákazy nevycházet ven aj. Samotný odchod příslušníků starší generace toto neštěstí již připravuje, vytváří pro ně vhod-

nou chvíli. Děti jsou po odchodu nebo smrti rodičů ponechány samy sobě. Roli zákazu někdy hraje příkaz. Jestliže se dětem poroučí jít na pole nebo do lesa, pak splnění tohoto příkazu má právě takové následky jako porušení zákazu nechodit do lesa nebo na pole.

### III. ZÁKAZ JE PORUŠEN (pojm. *porušení*, ozn. $\delta$ ).

Formy porušení odpovídají formám zákazu. Funkce II a III vytvářejí *párový* prvek. Druhá polovina může někdy existovat bez první. Carovy dcery jdou do zahrady ( $\beta^3$ ) a pozdě se vrátí domů. Tady je vypuštěn zákaz přijít pozdě domů. Splnění příkazu ( $\delta^2$ ) odpovídá, jak bylo ukázáno, porušení zákazu ( $\delta^1$ ).

Do pohádky nyní vstupuje nová osoba, kterou můžeme nazvat *škůdce*. Jeho úkolem je porušit klid šťastné rodiny, způsobit nějaké neštěstí, škodu nebo újmu. Škůdce může být drak, čert, loupežníci, čarodějnice, macecha atd. Vstupu nových postav do děje jsme věnovali zvláštní kapitolu. Do děje tedy vstoupil škůdce: přišel, připlížil se, přiletěl apod. a začíná vyvíjet činnost.

### IV. ŠKŮDCE SE SNAŽÍ VYZVÍDAT (pojm.: *vyzvádání*, ozn. $\epsilon$ ).

1. Cílem vyzvádání je zjistit, kde jsou děti, drahocenné předměty aj. Medvěd: „Kdo mně poví, kam se poděly carovy děti?“ (201). Příručí: „Kde berete tyhle drahokamy?“ (197). Pop se vpytává: „Co tě tak rychle postavilo na nohy?“ (258). Carova dcera: „Řekni, Ivane, kupecký synu, kde je tvoje moudrost?“ (209). „Čím se živí ta fena?“, myslí si Jagišna. Posílá na výzvědy Jednoočku, Dvouočku a Třiočku (100). Ozn.  $\epsilon^1$ .
2. S opačnou formou vyzvádání se setkáváme, když se oběť vpytává svého škůdce. „Kde je tvá smrt, Koščeji?“ (156). „Jakého to máte rychlého koně! Dal by se někde opatřit takový, aby vašeho předběhl?“ (160). Ozn.  $\epsilon^2$ .
3. V jednotlivých případech se setkáváme s vyzvádáním prostřednictvím jiných osob. Ozn.  $\epsilon^3$ .

### V. ŠKŮDCE DOSTÁVÁ INFORMACE O SVÉ OBĚTI (pojm.: *vyzrazení*, ozn. $\zeta$ ).

1. Škůdce přímo dostává odpověď na svou otázku. Dláto odpovídá medvědovi: „Vynes mne na dvůr a hod' na zem. Kde se zapíchnu, tam kopej.“ Kupcová odpovídá příručím na otázku, kde bere drahokamy: „Ale, slepice nám je snášší“ atd. Tady máme opět párové funkce. Často jsou dány for-

mou dialogu. Sem patří mj. i dialog macechy se zrcadlem. Ačkoliv se macecha nevyptává bezprostředně na nevlastní dceru, zrcadlo jí odpovídá: „Ty jsi krásná, o tom není sporu, ale máš nevlastní dceru, je u bohatýrů v hlubokém lese, a ta je ještě krásnější.“ Podobně jako v jiných případech druhá polovina může existovat bez první. Vyzrazení zde bere na sebe podobu neopatrného činu. Matka hlasitě volá syna domů a tím prozradí jeho přítomnost čarodějnici (108). Stařík dostal kouzelnou brašnu, pohostí z ní kmotru a tím jí prozradí tajemství kouzelného předmětu (187). Ozn. ζ<sup>1</sup>.

- 2–3. Opačné nebo jiné vyzvídání vyvolává příslušnou odpověď. Koščeň prozrazuje tajemství své smrti (136), tajemství rychlého koně (159) aj. Ozn. ζ<sup>2</sup>.

#### VI. ŠKŮDCE SE SNAŽÍ OKLAMAT SVOU OBĚŤ, ABY SE ZMOCNIL JÍ NEBO JEJÍHO MAJETKU (poj. : *úskok*, ozn. η).

Škůdce na sebe především bere jinou podobu. Drak se mění ve zlatou kozu (162), v krásného mládence (202). Čarodějnice se tváří jako „hodná stařenka“ (225). Napodobuje matčin hlas (108). Pop si navléká kozlí kůži (258). Zlodějka dělá ze sebe žebračku (139).

Poté následuje samotná funkce:

1. Škůdce se pokouší přemlouvat: čarodějnice nabízí prstýnek (114), kmotra nabízí vypaření v lázni (187), čarodějnice vybízí k odložení oděvu (259), k vykoupání v rybníce (265). Ozn. η<sup>1</sup>.
2. Škůdce přímo užívá kouzelných prostředků. Macecha dává nevlastnímu synovi uspávací nápoj (233). Zapichuje do jeho oděvu kouzelný špendlík (233). Ozn. η<sup>2</sup>.
3. Škůdce užívá k oklamání nebo přinucení jiného prostředku. Zlé sestry dávají do okna, kudy má přiletět Finist, nože a bodce (234). Drak přemísťuje nasýpané hobliny, které ukazují dívce cestu k bratrům (133). Ozn. η<sup>3</sup>.

#### VII. OBĚŤ PODLEHNE ÚSKOKU A TÍM BEZDĚČNĚ POMÁHÁ NEPŘÍTELI (poj. : *pomahačství*, ozn. θ)

1. Hrdina souhlasí s přemlouváním škůdce, tj. bere si prstýnek, jde do parní lázně, koupá se atd. Lze poznamenat, že *zákazy se vždycky porušují*, ale *úskočné návrhy se vždycky přijímají* a jedná se podle nich. Ozn. θ<sup>1</sup>.

2–3. Hrdina mechanicky reaguje na použité kouzelné a jiné prostředky, tj. usíná, poraňuje se apod. Tato funkce může existovat i odděleně. Hrdinu nikdo neuspává, usíná náhle sám, aby ulehčil škůdci jeho záměry. Ozn.  $\hat{U}^2$ ,  $\hat{U}^3$ .

Zvláštní formou úskočného návrhu a příslušného souhlasu je úskočná smlouva. („Dej mi to, o čem doma nevíš.“) Souhlas se v těchto případech vynucuje, přičemž škůdce využívá jakékoliv svízelné situace své oběti (rozběhnuté stádo, krajní chudoba aj.). Někdy tuto svízelnou situaci způsobí sám škůdce. (Medvěd pevně chytí cara za vousy, 201.) Tento prvek může být označen jako *předběžné neštěstí*. (Ozn.  $\lambda$ .) Uvedená značka odlišuje tento druh úskoku od jiných.

### VIII. ŠKŮDCE PŮSOBÍ JEDNOMU ZE ČLENŮ RODINY ŠKODU NEBO ÚJMU (pojnm.: *škůdčovství*, ozn. A).

Tato funkce je mimořádně důležitá, protože z ní vlastně vyplývá dějová dynamika pohádky. Odloučení, porušení zákazu, vyzrazení a zdařilý úskok připravují tuto funkci, umožňují ji nebo usnadňují. Proto prvních sedm funkcí můžeme považovat za *přípravnou část* (podgotovitelná část) pohádky, zatímco škůdčovství otvírá *expozici* (zavjazka). Formy škůdčovství jsou neobyčejně rozmanité:

1. *Škůdce unese člověka* ( $A^1$ ). Drak unese carovu dceru (131), rolníkovu dceru (133). Čarodějnice unese chlapce (108). Starší bratři unesou nevěstu mladšího (168).
2. *Škůdce uloupí nebo odejme kouzelný prostředek* ( $A^2$ ).<sup>27</sup> Udatný mládenec odcizí kouzelnou košili (203). Paleček odcizí kouzelného koně (138).
- 2a. Zvláštní podtřídou této formy je násilné odstranění nadpřirozeného pomocníka. Macecha poručí podříznout divotvornou krávu (100, 101). Šafář nařizuje zaříznout divotvornou slepici nebo kachnu (195, 197). Ozn.  $A^{II}$ .
3. *Škůdce zničí nebo uloupí úrodu* ( $A^3$ ). Kobyla sežere kupu sena (105). Medvěd krade oves (143). Jeřáb krade hrách (186).
4. *Škůdce ukradne denní světlo* ( $A^4$ ). Tento případ se stane pouze jednou (135).
5. *Škůdce uskuteční loupež nebo únos jinou formou* ( $A^5$ ). Předmět loupeže nebo únosu může být nejrozmanitější a není

<sup>27</sup> Co rozumíme kouzelným prostředkem a kouzelným pomocníkem, viz str. 44.

proto nutné registrovat všechny formy. Jak uvidíme dále, tento objekt nemá vliv na rozvíjení děje. Logicky správnější by bylo považovat všechny formy loupeže nebo únosu za jednu formu škůdcovství, a formy, rozdělené podle předmětů, za podtřídu. Technicky výhodnější však bude vyčlenit několik hlavních forem a ostatní zobecnit. Příklady: Pták Ohnivák krade zlatá jablka (168). Obluda Norka každou noc požívá zvířata z carského zvěřince (132). Generál ukradne králi meč (ne kouzelný) (259) atd.

6. *Škůdce způsobí ublížení na těle* (A<sup>6</sup>). Služka vyloupne své paní oči (127). Carova dcera usekne Katomovi nohy (195). Je zajímavé, že také tyto formy jsou (z hlediska morfologického) loupeží. Např. oči si služka dá do kapsy a odnese: posléze jsou získány zpět stejným způsobem jako jiné ukradené předměty a jsou dány na své místo. Totéž se dělá s vyříznutým srdcem.
7. *Škůdce způsobuje náhlé zmizení* (A<sup>7</sup>). Toto zmizení vyplývá z použití čarodějných nebo úskočných prostředků. Macecha uspí nevlastního syna. Jeho nevěsta zmizí navždy (232). Sestry dávají nože a bodce do okna, kudy má přiletět Finist. Ten si poraní křídla a zmizí navždy (234). Žena odlétá od manžela na létajícím koberci (192). Zajímavá forma je v pohádce č. 267. Zmizení zde způsobí sám hrdina. Spálí kožich své zakleté ženy a ta mizí navždy. S výhradou sem můžeme zahrnout zvláštní případ pohádky z č. 219. Čarodějný polibek způsobí, že hrdina úplně zapomene na svou nevěstu. V tomto případě obětí je nevěsta, která ztrácí svého ženicha (A<sup>VII</sup>).
8. *Škůdce požaduje nebo vyláká svou oběť* (A<sup>8</sup>). Tato forma obvykle vzniká jako následek úskočné smlouvy. Mořský car požaduje careviče a ten odchází z domova (219).
9. *Škůdce někoho vyhání* (A<sup>9</sup>). Macecha vyhání nevlastní dceru (95). Pop vyhání vnuka (143).
10. *Škůdce rozkazuje někoho hodit do moře* (A<sup>10</sup>). Car rozkáže dát dceru a zetě do sudu a sud hodit do moře (165). Rodiče vypouštějí spícího syna na moře v lodičce (247).
11. *Škůdce někoho nebo něco začarovává* (A<sup>11</sup>). Zde je třeba poznamenat, že škůdce často způsobí dvě tři škody najednou. Existují formy, s nimiž se zřídka kdy setkáváme samostatně, které tihnou ke spojení s jinými formami. K takovým formám patří i začarovávání. Žena změní manžela ve psa a vyhání ho (tj. A<sup>9</sup><sub>11</sub>; 246). Macecha změní vlastní dceru

- v rýsa a vyhání ji (266). Dokonce v těch případech, kdy je nevěsta změněna v kachnu a odlétá, to znamená vyhnání, ačkoliv se o něm jako o vyhnání nemluví (264, 265).
12. *Škúdcce provede záměnu* (A<sup>12</sup>). Tato forma ve většině případů je rovněž doprovodná. Chůva změní nevěstu v kachnu a zaměňuje ji svou dcerou (tj. A<sub>12</sub><sup>1</sup>; 264). Služka oslepuje carovu nevěstu a sama se za ni vydává (A<sub>12</sub><sup>2</sup>; 127).
  13. *Škúdcce rozkazuje zabít oběť* (A<sup>13</sup>). Tato forma představuje v podstatě zesílenou modifikaci vyhnání. Macecha přikazuje sloužícímu, aby nevlastní dceru na procházce zabil (210). Carova dcera rozkazuje sluhům, aby odvezli jejího manžela do lesa a tam ho zabili (192). V těchto případech se obvykle vyžaduje, aby byla na důkaz předložena játra a srdce zabitého.
  14. *Škúdcce sám zabíjí* (A<sup>14</sup>). Tato forma je obvykle také pouze doprovodnou, zesilující formou jiných forem škúdcovství. Carova dcera odcizí kouzelnou košili svého muže a zabije ho (tj. A<sub>14</sub><sup>1</sup>; 208). Bratří zabíjejí nejmladšího a uloupí mu nevěstu (A<sub>14</sub><sup>2</sup>; 168). Sestra bere bratrovi jahody a zabíjí ho. (244).
  15. *Škúdcce někoho uvězní nebo zadrží* (A<sup>15</sup>). Carova dcera uvrhne Ivana do žaláře (185). Mořský car drží ve vězení Semjona (256).
  16. *Škúdcce vyhrožuje násilným sňatkem* (A<sup>16</sup>). Drak si žádá za ženu carovu dceru (125).
  - 16a. Totéž mezi příbuznými: bratr si žádá za ženu sestru (114). Ozn. A<sup>XVI</sup>.
  17. *Škúdcce vyhrožuje kanibalismem* (A<sup>17</sup>). Drak si žádá k sežrání carovu dceru (171). Drak sežral ve vesnici všechny lidi a stejný osud hrozí poslednímu rolníkovi, který zůstal naživu (146).
  - 17a. Totéž mezi příbuznými (A<sup>XVII</sup>). Sestra se snaží sníst bratra (92).
  18. *Škúdcce trýzní oběť po nocích* (A<sup>18</sup>). Drak (192), čert (115) trýzní po nocích carovu dceru. Čarodějnice přilétá k dívce a saje jí hrud' (193).
  19. *Škúdcce vyhlašuje válku* (A<sup>19</sup>). Sousední car vyhlašuje válku (161). Podobně drak pustoší království (137).

Tím se vyčerpávají formy škúdcovství v mezích zvoleného materiálu. Zdaleka ne všechny pohádky začínají však nějakou způsobenou škodou. Jsou i jiné začátky, které se často rozvíjejí stejně jako pohádky začínající od A. Když se po-

díváme na tento jev blíže, můžeme si všimnout, že tyto pohádky vycházejí z jisté situace *chybění* nebo *nedostatku* (nechvatki ili nedostači), což má za následek hledání, analogické s hledáním při škůdcovství. Odtud vyplývá závěr, že nedostatek může být nazírán jako morfologický ekvivalent např. únosu nebo loupeže. Podívejme se na následující případy: *carova dcera odcizí Ivanův talisman*. Výsledkem tohoto odcizení je, že Ivanovi se tohoto talismanu nedostává. A zde vidíme, že pohádka vypouští škůdcovství a začíná velice často přímo nedostatkem: Ivan chce mít kouzelnou šavli nebo kouzelného koně apod. Jak odcizení, tak chybění určují následující moment expozice: Ivan se vydává hledat. Totéž je možno říci o unesené nevěstě nebo prostě o nevěstě, jíž se někomu nedostává atd. V prvním případě je to jistý akt, jehož výsledkem je chybění, a který vyvolává hledání, v druhém případě je tu již hotové chybění, které vyvolává hledání stejně. V prvním případě je nedostatek vytvářen zvnějšku, v druhém pocitován zevnitř.

Plně si uvědomujeme, že termín nedostatek a „chybění“ nejsou zcela šťastné. V ruštině však neexistují taková slova, kterými by bylo možno daný pojem vyjádřit přesně a beze zbytku. Ruské slovo „nedostatok“ zní lépe, ale má zvláštní význam, který se pro daný pojem nehodí.<sup>28</sup> Nedostatek (nedostača) je možno srovnat s nulou, která v řadě číslic představuje určitou veličinu. Daný okamžik může být popsán následujícím způsobem:

#### VIII-a) JEDNOMU Z ČLENŮ RODINY SE NĚČEHO NEDOSTÁVÁ NEBO BY NĚCO CHTĚL MÍT (pojnm.: *nedostatek*, ozn. a).

Tyto případy lze jen obtížně klasifikovat. Bylo by možné rozdělit je podle forem uvědomění si nedostatku (o tom podrobněji na str. 69), zde se však můžeme omezit na dělení podle objektů, jichž se nedostává. Setkáváme se s následujícími formami: 1. nedostává se nevěsty (nebo přítele, vůbec člověka). Tento nedostatek je někdy vylíčen velmi výrazně (hrdina je rozhodnut nevěstu hledat), jindy se ani slovy nepřipomíná. Hrdina je svobodný a vydává se hledat nevěstu; to je začátek rozvíjení děje; ozn. a<sup>1</sup>; 2. je nezbytně třeba kouzelného prostředku, např. jablek, vody, koně,

<sup>28</sup> Autor má asi na mysli druhý význam slova „nedostatok“, tj. vada, chyba; stejně je to i s českým „nedostatkem“, my však v češtině nemáme částečné synonymum odpovídající ruskému „nedostača“, a tak jsme se s dvojznačností českého ekvivalentu bez velkého váhání smířili. (Pozn. překl.)



šavle aj.; ozn. a<sup>2</sup>; 3. scházejí nevidané věci nebo bytosti (bez kouzelné síly) jako pták Ohnivák, kachna se zlatým peřím, „div-divoucí“ (divo-divnoje) atd.; ozn. a<sup>3</sup>; 4. specifická forma: chybí kouzelné vejce s Koščejevou smrtí (s láskou carovy dcery); ozn. a<sup>4</sup>; 5. racionalizované formy: chybí peníze, prostředky k existenci aj.; ozn. a<sup>5</sup>. Stojí za povšimnutí, že podobné začátky z všedního života se někdy rozvíjejí zcela fantasticky; 6. různé jiné formy; ozn. a<sup>6</sup>. Podobně jako objekt únosu nebo loupeže neurčuje výstavbu pohádky, právě tak ji neurčuje ani objekt nedostatku. Pro obecně morfologické cíle není nutno utřídovat všechny případy, lze se omezit na nejdůležitější a ostatní zobecnit.

Na tomto místě mimoděk vyvstává otázka: vždyť zdaleka ne všechny pohádky začínají způsobenou škodou nebo tak, jak jsme právě popsali. Pohádka o Jemeljovi hlupákovi začíná tím, že hlupák loví štiku, a vůbec ne škůdcovstvím apod. Při srovnávání většího počtu pohádek se však ukazuje, že prvky, náležející do střední části pohádky, se někdy posunují k začátku; právě takový případ máme tady. Jak uvidíme dále, chycení zvířete a jeho ušetření je typickým prvkem střední části pohádky. Vůbec prvky *A* nebo *a* jsou závazné pro každou pohádku zkoumané třídy. Jiné formy expozice neexistují.

## IX. NEŠTĚSTÍ NEBO NEDOSTATEK JSOU SDĚLENY.

K HRDINOVÍ SE NĚKDO OBRACÍ S PROSBOU NEBO ROZKAZEM. JE ODESLÁN NEBO PROPUŠTĚN

(pojmv.: *prostřednictvím, spojovací moment*, ozn. B).

Tato funkce uvádí do pohádky hrdinu. Při podrobnější analýze může být rozložena na součásti, ale pro naše potřeby to není podstatné. Hrdinové pohádky mohou být dvojího typu: 1. Jestliže je unesena dívka, mizí z obzoru svého otce (a tím i z obzoru posluchače) a dívku se vypraví hledat Ivan, pak hrdinou pohádky je Ivan, a ne unesená dívka. Takové hrdiny lze nazvat *hledači*. 2. Jestliže je unesena nebo vyhnána dívka nebo chlapec a pohádka provází unesenou nebo vyhnanou osobu a nezajímá se, co se stalo s těmi, kteří zůstali, pak hrdinou pohádky je unesená nebo vyhnaná dívka nebo chlapec. Hledač v pohádce tohoto druhu není. Takové hrdiny lze nazvat *hrdiny postiženými*.<sup>29</sup> Zda se pohádky s těmi či oněmi hrdiny rozvíjejí stejně, uvidíme dále. S případy, kdy pohádka sleduje jak hledače, tak postižené (srov. Ruslan a Ludmila), se v našem materiálu nesetkáváme. Moment

<sup>29</sup> V dalším výkladu budeme mít příležitost definovat hrdinu přesněji.

prostřednictvím se vyskytuje v obou případech. Význam tohoto momentu spočívá v tom, že způsobuje odchod hrdiny z domova.

1. *Vyhlašuje se výzva o pomoc, načež následuje odeslání hrdiny (B<sup>1</sup>)*. Výzva obvykle vychází od cara a je doprovázena slibem.
2. *Hrdina je rovnou odeslán (B<sup>2</sup>)*. Odeslání se děje formou příkazu nebo prosby. V prvním případě bývá doprovázeno hrozbami, ve druhém slibem, někdy obojím zároveň.
3. *Hrdinu pouštějí z domova (B<sup>3</sup>)*. Iniciativa k odchodu v těchto případech vychází často od samotného hrdiny, a nikoliv od odesílatele. Rodiče dávají požehnání. Hrdina někdy nesděljuje své skutečné cíle. Prosí, aby se směl jít projít apod., ve skutečnosti jde do boje.
4. *Neštěstí je sděleno (B<sup>4</sup>)*. Matka vypráví synovi o únosu dcery, k němuž došlo ještě před jeho narozením, nežádá ho však přitom o pomoc. Syn se vypraví sestru hledat (133). Častěji však vyprávění o neštěstí nepochází od rodičů, nýbrž od různých stařenek, náhodně potkaných osob aj.

Čtyři uvedené formy se vztahují k hrdinům hledačům. Následující formy se vztahují bezprostředně k hrdinům postiženým. Struktura pohádky vyžaduje, aby hrdina za každou cenu odešel z domova. Když se toho nedosáhne škůdcovstvím, pohádka k tomu účelu použije spojovacího momentu.

5. *Vyhnaný hrdina je z domova odvážen (B<sup>5</sup>)*. Otec odváží do lesa dceru, kterou vyhnala macecha. Tato forma je v mnoha ohledech velmi zajímavá. Činu otce není logicky třeba. Dcera by mohla odejít do lesa sama. Ale pohádka si žádá ve spojovacím momentu rodiče odesílatele. Lze dokázat, že daná forma je druhotným útvarem, to však nespadá do úkolů obecné morfologie. Je třeba poznamenat, že odvezena bývá i carova dcera, kterou si vyžádal drak. Carovu dceru v tomto případě odvezou na mořský břeh. Zároveň se však vyhlašuje výzva. Průběh děje je dále určován výzvou, nikoli odvezením na mořské pobřeží, protože odvezení v tomto případě nelze řadit k funkci spojovacího momentu.
6. *Hrdina odsouzený na smrt je tajně propuštěn (B<sup>6</sup>)*. Kuchař nebo myslivec ušetří dívku nebo chlapce, pustí je a místo nich zabíjí zvíře, aby přinesl jejich játra a srdce na důkaz dokonaného zabití (210, 195). Moment B byl v předcházejícím výkladu označen jako faktor, způsobující hrdinův odchod z domova. Jestliže odeslání vytváří *nutnost* odchodu,

zde je dána *možnost* odejít. První případ je charakteristický pro hrdinu hledače, druhý pro hrdinu postiženého.

7. *Zpívá se smutná píseň o neštěstí* (B<sup>7</sup>). Tato forma je specifická pro zabití (zpívá bratr, který zůstal naživu, aj.), začarování spojené s vyhnáním, pro záměnu. Neštěstí se díky tomu stává známým a vyvolává protiakci.

#### X. HLEDAČ SE ROZHODNE K PROTIAKCI NEBO S NÍ

VYSLOVÍ SOUHLAS (poj.: *začínající protiakce*, ozn. C).

Tento moment je charakterizován např. takto: „Dovol nám, care, hledat tvé dcery“ aj. Někdy tento okamžik není vyjádřen slovně, ale před hledáním samozřejmě dochází k volnému rozhodnutí. Tento moment je charakteristický pouze pro ty pohádky, kde je hrdina hledačem. Vyhnání, zabití, začarování a zaměnění hrdinové se nesnaží o osvobození, a tento prvek chybí.

#### XI. HRDINA OPOUŠTÍ DOMOV (poj.: *odchod*, ozn. ↑).

Tento odchod je něco jiného než dočasné odloučení, označené výše značkou β. Odchody hledajících hrdinů a hrdinů postižených se od sebe také liší. Hledači mají za cíl hledat, postižení se vydávají bez hledání na cestu, na níž je čekají různá dobrodružství. Je třeba mít na paměti: jestliže je unesena dívka a za ní se vydá hledač, pak domov opouštějí dvě osoby. Ale cesta, kterou sleduje vyprávění, cesta, na níž je stavěn děj, je cesta hledače. Jestliže např. je vyhnána dívka a není hledače, pak vyprávění se buduje po linii postiženého hrdiny. Značka ↑ znamená cestu hrdiny, bez ohledu na to, je-li hledačem nebo ne. V některých pohádkách prostorové přemístění hrdiny chybí. Celý děj se odehrává na jednom místě. Jindy naopak je odchod ještě zesílen a dostává charakter útěku.

Prvky A, B, C, ↑ představují *expozici* (zavjazka) pohádky. Dále se rozvíjí *akce* (chod dejstvija).

Do pohádky vstupuje nová osoba, kterou můžeme nazvat *dárce* nebo přesněji opatrovatelem (snadbitel'). Hrdina se s ním obvykle náhodně setká v lese nebo na cestě atd. (Viz kap. VI., jak se objevují jednající osoby.) Od něho jak hledající tak i postižený hrdina dostávají jistý prostředek (obvykle kouzelný), který nakonec umožňuje likvidovat neštěstí. Dříve než hrdina získá kouzelný prostředek, zakusí nejrůznější příhody, které však všechny vedou k tomu, že se mu kouzelný prostředek dostane do rukou.

XII. HRDINA JE PODROBEN ZKOUŠCE, VYPTÁVÁNÍ,  
JE NAPADEN APOD., ČÍMŽ SE PŘIPRAVUJE ZÍSKÁNÍ  
KOUZELNÉHO PROSTŘEDKU NEBO POMOCNÍKA

(pojrn.: *první funkce dárce*, ozn.: D).

1. *Dárce podrobuje hrdinu zkoušce* ( $D^1$ ). Jaga ukládá dívce domácí práce (102). Lesní bohatýři nabízejí hrdinovi tři roky služby (216). Tři roky služby u kupce (racionalizace motivem z běžného života) (115). Poslouchat hru na gusle a neusnout přitom (126). Jabloň, řeka, pec nabízejí velmi prosté jídlo (113). Jaga navrhuje lehnout si s její dcerou (171). Drak navrhuje zvednout těžký kámen (128). Tento požadavek je někdy napsán na kameni, jindy se bratři sami pokoušejí zvednout velký kámen, který našli. Jaga vybízí hrdinu, aby hlídal stádo kobyli (159) atd.
2. *Dárce zdraví hrdinu a vyptává se ho* ( $D^2$ ). Tuto formu můžeme považovat za oslabenou formu zkoušení. S pozdravem a vyptáváním se setkáváme i ve výše uvedených formách, tam však nemá charakter zkoušení, nýbrž mu předchází. Tady samotné zkoušení chybí a vyptávání dostává charakter nepřímého zkoušení. Když hrdina odpovídá hrubě, nedostane nic, když odpovídá zdvořile, dostane koně, šavli apod.
3. *Umírající nebo mrtvý žádá o prokázání služby* ( $D^3$ ). Také tato forma někdy nabývá charakteru zkoušky. Kráva prosí: „Nejez moje maso, seber mé kosti a zavaž je do šátku, zasaď v zahradě, a nikdy na mne nezapomínej, každé ráno je vodou zalívej“ (100). Podobnou prosbu vyslovuje býk v pohádce č. 201. S jinou formou zádušní prosby se setkáváme v pohádce č. 179. Umírající otec zde prosí syny, aby strávili tři noci u jeho hrobu.
4. *Zajatý prosí o osvobození* ( $D^4$ ). Měděný mužiček je v zajetí a prosí o osvobození (125). Čert sedí ve věži a prosí vojáka, aby ho osvobodil (236). Vylovený džbán prosí, aby byl rozbit, tj. duch ve džbánu prosí o osvobození (195).
- 4\*. Totéž s předběžným zajetím dárce. Jestliže např. v pohádce č. 123 je chycen lesní duch, pak to nelze považovat za samostatnou funkci, připravuje se tím pouze následující prosba zajatého. Ozn.:  $*D^4$ .
5. *Hrdina je žádán o slitování* ( $D^5$ ). Tato forma by mohla být považována za podtřídu třídy předcházející. Předchází jí chycení, ulovení, nebo hrdina míří na zvíře a chce je zabít. Hrdina uloví štiku, která ho prosí, aby ji pustil (166). Hrdina míří na zvířata a ta ho prosí, aby je ušetřil (156).

6. *Soupeřící strany prosí o rozsouzení* (D<sup>6</sup>). Dva obři prosí o rozdělení hole a koštěte (185). Prosba soupeřů není vřdyc-ky vyslovena. Někdy hrdina z vlastní iniciativy nabízí, že někoho spravedlivě podělí (ozn. d<sup>6</sup>). Zvířata se nemohou podělit o zdechlinu. Hrdina je poděluje (162).
7. *Jiné prosby* (D<sup>7</sup>). Prosby vlastně představují samostatnou třídu a jejich druhy tvoří podtřídy. Abychom se však vyhnuli příliš těžkopádnému systému označování, je možno podmíněně považovat všechny odrůdy za třídy. Když se vyčlení hlavní formy, ostatní je možno zobecnit. – Myši prosí o nakrmení (102). Zloděj prosí okradeného, aby mu donesl lup (238). Příklad, který může patřit ke dvěma třídám zároveň: Kuzma loví lišku. Liška prosí: „Nezabíjej mne (prosba o ušetření D<sup>5</sup>), upeč pro mne tlustoučkou slepičku“ (druhá prosba D<sup>7</sup>). Protože takovéto prosbě předchází zajetí, označujeme celý případ \*D<sup>7</sup>. Příklad jiného charakteru, s předcházející hrozbou nebo uvedením žadatele do neřešitelné situace: hrdina odcizí koupající se dívce oděv a ona prosí, aby jí ho vrátil (238). Někdy se setkáváme prostě s neřešitelnou situací, bez vyslovené prosby. (Ptáčata moknou na dešti, děti trápí kočku.) Hrdina v těchto případech dostává možnost prokázat službu. Objektivně jde o zkoušku, ačkoliv subjektivně to hrdina nepociťuje (ozn. d<sup>7</sup>).
8. *Nepřátelská bytost se pokouší hrdinu zahubit* (D<sup>8</sup>). Čarodějnice se pokouší strčit hrdinu do pece (108). Čarodějnice se snaží useknout v noci hrdinům hlavy (105). Hospodář se pokouší nechat hosty v noci sežrat krysami (212). Kouzelník se pokouší zahubit hrdinu tím, že ho nechává samotného na hoře (243).
9. *Nepřátelská bytost s hrdinou bojuje* (D<sup>9</sup>). Jaga a hrdina spolu bojují. Boj v lesní chaloupce s různými lesními obyvateli je velmi častý. Boj má charakter rvačky, potyčky.
10. *Hrdinovi je ukázán kouzelný prostředek a je mu nabízen k výměně*. Loupežník ukazuje kyj (216), kupci ukazují exotické věci (212), stařec ukazuje meč (268). Nabízejí je k výměně.

### XIII. HRDINA REAGUJE NA ČINY BUDOUCÍHO DÁRCE

(pojrn.: *reakce hrdiny*, ozn. E).

Ve většině případů reakce může být kladná nebo záporná.

1. *Hrdina obstojí (neobstojí) ve zkoušce* (E<sup>1</sup>).
2. *Hrdina odpoví (neodpoví) na pozdrav* (E<sup>2</sup>).

3. *Hrdina prokazuje (neprokazuje) službu mrtvému* (E<sup>3</sup>).
4. *Hrdina propouští zajatého* (E<sup>4</sup>).
5. *Hrdina ušetří prosícího* (E<sup>5</sup>).
6. *Hrdina provádí spravedlivé rozdělení a smiřuje soupeře* (E<sup>6</sup>).

Prosba soupeřů nebo jen spor bez prosby častěji vyvolává jinou reakci. Hrdina *oklame* soupeře, např. je přiměje, aby běželi za letící střelou a mezitím se zmocní předmětů sporu (E<sup>VI</sup>).

7. *Hrdina prokazuje nějakou jinou službu* (E<sup>7</sup>). Někdy tyto služby odpovídají prosbám, jindy je k nim hrdina prostě veden svým dobrým srdcem. Dívka hostí kolemjdoucí žebračky (114). Zvláštní podtřídu by mohly tvořit služby náboženského charakteru. Hrdina pálí ke slávě boží soudek s kadidlem. Sem můžeme zařadit jeden případ modlitby (115).
8. *Hrdina se zachraňuje před napadením, přičemž použije prostředků nepřátelské bytosti proti ní samé* (E<sup>8</sup>). Strká do pece Jagu, když ji přiměje, aby mu ukázala, jak se tam leze (108). Hrdinové si tajně vyměňují oděv s dcerami Jagy a ta je zabíjí místo hrdinů (105). Čaroděj sám zůstane na oné hoře, kde chtěl uvěznit hrdinu (243).
9. *Hrdina poráží (neporáží) nepřátelskou bytost* (E<sup>9</sup>).
10. *Hrdina se s vlastníkem předmětu dohodne na výměně, ale okamžitě použije kouzelné síly předmětu proti němu* (E<sup>10</sup>). Stařík nabízí kozákovi divotvorný meč jako výměnu za kouzelný sud. Kozák přistoupí na výměnu, ale okamžitě poručí meči useknout starci hlavu a tím získává nazpět i sud (270).

#### XIV. HRDINA DOSTÁVÁ K DISPOZICI KOUZELNÝ PROSTŘEDEK (poj.: vybavení, získání kouzelného prostředku, ozn. F).

Jako kouzelný prostředek mohou sloužit: 1. zvířata (kůň, orel aj.); 2. předměty, z nichž vystupují kouzelní pomocníci (křesadlo s koněm, prsten s mládencí); 3. předměty, které mají kouzelnou vlastnost, jako např. kyje, meče, gusle, koule aj.; 4. vlastnosti, předávané bezprostředně, jako např. síla, schopnost měnit se ve zvířata atd. Všechny tyto objekty prozatím podmíněně budeme nazývat kouzelnými prostředky.<sup>30</sup>

Formy předání jsou následující:

1. *Prostředek se předává přímo* (F<sup>1</sup>). Podobná předání mají velmi často charakter odměny. Stařec daruje koně, lesní

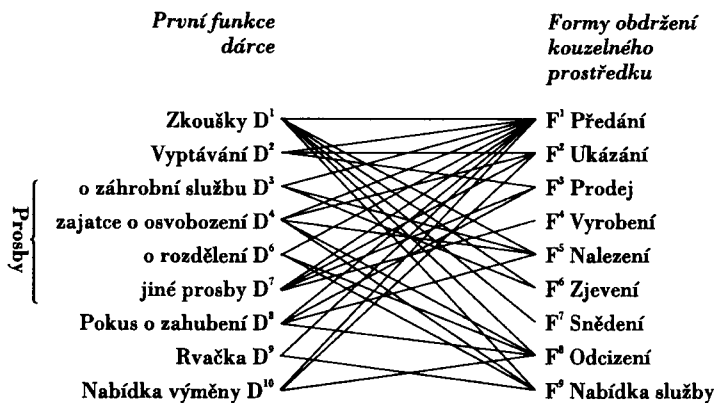
<sup>30</sup> Podrobněji o vzájemných vztazích kouzelných prostředků viz dále.

zvířata svá mláďata atd. Hrdina někdy dostává místo zvířete schopnost měnit se v ně (podrobnosti v kap. VI.). Některé pohádky v okamžiku odměny končí. V takovém případě dar reprezentuje jistou materiální hodnotu a není kouzelným prostředkem ( $F^1$ ). Jestliže reakce hrdiny byla záporná, předání se nemusí uskutečnit ( $F_{neg}$ ) nebo se může změnit v krutý trest. Hrdina je sněden, zmrzne, ze zad je mu vyřezán řemen, je hozen pod kámen apod. (ozn.  $F_{contr}$ ).

2. *Prostředek je hrdinovi ukázán* ( $F^2$ ). Stařena ukazuje dub, pod nímž je létající koráb (114). Stařec označuje rolníka, jemuž je možno vzít kouzelného koně (138).
3. *Prostředek se zhotovuje* ( $F^3$ ). „Čaroděj vyšel na břeh, nakreslil do písku loďku a říká: Vidíte tu loďku? Vidíme! Sedněte si do ní!“ (138).
4. *Prostředek se prodává a kupuje* ( $F^4$ ). Hrdina kupuje kouzelnou slepici (195), psa a kočku (190) aj. Přechodnou formou mezi kupováním a zhotovováním je zhotovení na zakázku. Hrdina si objednává u kováře řetěz (105). Takový případ můžeme označit  $F_3^4$ .
5. *Hrdina se dostává k prostředku náhodně (najde ho)* ( $F^5$ ). Ivan vidí na poli koně a sedne si na něj (132). Narazí cestou na strom s kouzelnými jablky (192).
6. *Prostředek se náhle objevuje sám od sebe* ( $F^6$ ). Náhle se objeví schodiště na horu (156). Zvláštní formou samostatného objevení je růst ze země ( $F^{VI}$ ), přičemž stejným způsobem mohou vyrůstat kouzelné keře (100, 101), proutky, pes a kůň (201), trpaslík.
7. *Prostředek je vypit nebo sněden* ( $F^7$ ). Přísně vzato tu nejde o formu předání, nicméně tato forma může být podmíněně postavena na roveň uvedeným případům. Tři nápoje dávají neobyčejnou sílu (125). Požití ptačích vnitřností dává hrdinům různé kouzelné vlastnosti (195).
8. *Prostředek je odcizen* ( $F^8$ ). Hrdina ukradne babě Jaze koně (159). Vezme předměty soupeřům (197). Použití kouzelných prostředků proti osobě, která je vyměnila, a opětné odnětí předaných předmětů se také může považovat za zvláštní formu odcizení.
9. *Různé postavy se samy dávají hrdinovi k dispozici* ( $F^9$ ). Např. zvíře může dát hrdinovi mláďe nebo mu samo může nabídnout své služby. Dává jakoby samo sebe. Srovnejme si následující případy. Kůň se nepředává vždycky bezprostředně nebo pomocí křesadla. Někdy dárce sdělí hrdinovi

pouze zaklínací formuli, jíž je možno koně přivolat. V tom případě nedostává Ivan vlastně nic. Dostává pouze právo na pomocníka. Je to stejný případ, jako když prosebník dává Ivanovi právo na sebe samého. Štika sděluje Ivanovi formuli, jejíž pomocí ji může zavolat (řekni jen: na štičí rozkázání apod.). Jestliže je nakonec vypuštěna i formule (zvíře jen slibuje: někdy se ti budu hodit), přece jen je to okamžik, kdy hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek v podobě zvířete. Později se stávají Ivanovými pomocníky (ozn.  $f^9$ ). Často se stává, že různé kouzelné bytosti se objevují náhle bez jakékoliv přípravy, hrdina je potkává na cestě, nabízejí mu svou pomoc a jsou přijímány za pomocníky ( $F^8$ ). Nejčastěji jsou to hrdinové s neobyčejnými atributy, nebo postavy nadané různými kouzelnými vlastnostmi – Ob'jedalo, Opivalo (Nenasyta, Nedopita), Moroz-Treskun (Mráz Třeskutý).

Dříve než budeme pokračovat v další registraci funkcí, můžeme si na tomto místě položit otázku: v jakých spojeních se setkávají druhy prvků D (příprava předání) a F (předání)<sup>31</sup>? Je třeba pouze poznamenat, že při záporné reakci hrdiny se vyskytuje výlučně  $F_{neg}$  (předání se neuskutečňuje) nebo  $F_{contr}$  (smolař je krutě potrestán). Při kladné reakci se setkáváme s následujícími spojeními:



<sup>31</sup> Otázku spojení odrůd probereme šíře v poslední kapitole.



## I. PŘÍPRAVNÁ FUNKCE DÁRCE

Zkoušení (D<sup>1</sup>), Vytávání (D<sup>2</sup>), Proba zádušního charakteru (D<sup>3</sup>), Proba o ušetření a osvobození (D<sup>4,5</sup>), Proba o rozdělení (D<sup>6</sup>), Jiné prosby (D<sup>7</sup>), Pokus zahubit (D<sup>8</sup>), Rvačka (D<sup>9</sup>), Návrh na výměnu (D<sup>10</sup>).

## II. FORMY PŘEDÁNÍ KOUZELNÉHO PROSTŘEDKU

Předání (F<sup>1</sup>), Ukázání (F<sup>2</sup>), Zhotovení (F<sup>3</sup>), Prodej (F<sup>4</sup>), Nalezení (F<sup>5</sup>), Objevení se (F<sup>6</sup>), Spolknutí (F<sup>7</sup>), Odcizení (F<sup>8</sup>), Nabídnutí služby (F<sup>9</sup>).

Z tohoto schématu je patrné, že spojení jsou mimořádně rozmanitá a že tedy vcelku můžeme konstatovat širokou zaměnitelnost jedněch odrůd jinými. Jestliže si však prohlédneme schéma pozorněji, je nápadné, že některá spojení chybí. Tuto absenci lze částečně vysvětlit nedostatkem materiálu, některá spojení by však byla nelogická. Tak dospíváme k závěru, že existují typy spojení. Jestliže se při určování typů vychází z forem předání kouzelného prostředku, pak je možno stanovit dva typy spojení:

1. Odcizení kouzelného prostředku se spojuje s pokusem likvidovat hrdinu, s prosbou o spravedlivé rozdělení, s návrhem na výměnu.
2. Všechny ostatní formy předání a obdržení se spojují se všemi ostatními přípravnými formami. Proba o rozdělení se vztahuje ke druhému typu, jestliže se rozdělení skutečně provede, ale k prvnímu, jestliže jsou soupeři hrdinou oklamáni. Dále lze pozorovat, že nalezení, koupení nebo samostatné objevení se kouzelného prostředku nebo pomocníka se nejčastěji děje bez jakékoliv přípravy. To jsou rudimentární formy. Jestliže se však přece jen připravují, pak ve formách druhého typu, nikoli prvního. V souvislosti s tím si můžeme všimnout otázky charakteru dárců. V druhém typu se nejčastěji vyskytují dárci přátelští (s výjimkou těch, kteří dávají kouzelný prostředek nedobrovolně, po rvačce), v prvnímu typu jsou dárci nepřátelští nebo alespoň oklamání. To už nejsou dárci ve vlastním slova smyslu, ale postavy, obdařující hrdiny nedobrovolně. Uvnitř forem každého typu jsou všechna spojení možná a logická, i kdyby chyběla. Tak například zkoušející nebo vděčný dárců může prostředek předat, ukázat, prodat, zhotovit, může způsobit, že ho hrdina najde atd. Na druhé straně oklamánému dárci může být prostředek pouze odcizen nebo odňat. Mimo tyto typy jsou spojení nelogická. Např. je nelogické, aby hrdina, který

obstojí ve velice těžké zkoušce baby Jagy, jí pak kradl hříbě. Neznamená to, že taková spojení v pohádkách nejsou. Jsou tam, ale vypravěč je v takových případech nucen činy svých hrdinů dodatečně motivovat. Jiný příklad nelogického spojení motivovaného velice průzračně: Ivan bojuje se starcem. V průběhu boje mu stařec dá omylem napít posilující vody. „Omyl“ se stává pochopitelným, jestliže porovnáme tento případ s pohádkami, kde nápoj dává vděčný nebo vůbec přátelský dárcce. Vidíme tedy, že nelogičnosti spojení vypravěči nevadí. Kdybychom šli čistě empirickou cestou, museli bychom dojít k vzájemné zaměnitelnosti všech odrůd prvků D a F.

Uveďme si několik konkrétních případů spojení:

Typ II.

D<sup>1</sup> E<sup>1</sup> F<sup>1</sup>: Baba Jaga přiměje hrdinu pást stádo kobyli. Následuje druhý úkol, hrdina ho splní a dostává koně (160).

D<sup>2</sup> E<sup>2</sup> F<sup>2</sup>: Stařeček se vyptává hrdiny. Ten odpovídá hrubě a nedostává nic. Pak se vrací, odpovídá zdvořile a dostává koně (155).

D<sup>3</sup> E<sup>3</sup> F<sup>VI</sup>: Umírající otec prosí syny, aby strávili tři noci u jeho hrobu; nejmladší plní prosbu a dostává koně (179).

D<sup>3</sup> E<sup>3</sup> F<sup>VI</sup>: Býček prosí carovy děti, aby ho porazily, spálily a popel zasely na třech záhonech. Hrdina to splní. Na jednom záhone vyroste jabloň, na druhém pes a na třetím kůň (202).

D<sup>1</sup> E<sup>1</sup> F<sup>5</sup>: Bratři najdou velký kámen. „Nešlo by ho nadzvednout?“ (zkouška bez zkoušejícího). Starší to nedokáží, nejmladší kámen nadzvihne, pod kamenem se objevuje sklepení a ve sklepení Ivan nalézá tři koně (137).

Tento seznam může pokračovat ad libitum. Musíme jen poznamenat, že v podobných případech se mohou předávat nejen koně, ale i jiné kouzelné dary. Zde byly vybrány příklady s koňmi, aby zřetelněji vystoupila morfologická příbuznost.

Typ I.

D<sup>6</sup> E<sup>VI</sup> F<sup>8</sup>: Tři soupeři prosí o rozdělení kouzelných předmětů. Hrdina přiměje soupeře, aby běželi o závod, a mezi tím jim sebere předměty (čepici, koberec, boty).

D<sup>8</sup> E<sup>8</sup> F<sup>8</sup>: Hrdinové se dostávají k babě Jaze. Ta jim chce v noci uřezat hlavy. Hrdinové jí podstrčí její dcery. Bratři utíkají, mladší ukradne kouzelný šáteček (106).

D<sup>10</sup> E<sup>10</sup> F<sup>8</sup>: Hrdinovi slouží neviditelný duch Šmat Razum. Tři kupci nabízejí za něj výměnou skříňčku (zahrada), sekeru (koráb) a tabatěrku (vojsko). Hrdina s výměnou souhlasí a pak si zavolá zpět i svého pomocníka (212).

Vidíme, že záměna jedněch odrůd jinými v rámci každého typu se skutečně praktikuje v široké míře. Jiná je otázka, nejsou-li spojeny jisté *objekty* předání s jistými *formami* předání, tj. nedává-li se vždycky kůň a nekrade-li se vždycky létající koberec atd. Ačkoliv se náš výklad týká pouze funkcí jako takových, můžeme říci (bez důkazů), že taková norma neexistuje. Kůň, který se nejčastěji přímo předává, je v pohádkách č. 159 aj. ukraden. Naopak kouzelný šátek, který zachraňuje při pronásledování a obvykle je odcizen, v pohádkách č. 159 aj. je darován. Létající koráb se zhotovuje, ukazuje i dává atd.

Vracíme se k výčtu funkcí jednajících osob. Po obdržení kouzelného prostředku následuje jeho použití; když se hrdinovi do rukou dostala živá bytost, následuje její bezprostřední pomoc podle dispozic hrdiny. Tím hrdina navenek ztrácí veškerý význam: sám nedělá nic, všechno dělá pomocník. Nicméně morfologický význam hrdiny je značný, protože jeho záměry vytvářejí osu vyprávění. Tyto záměry se projevují v různých příkazech, které hrdina dává svým pomocníkům. Nyní můžeme přesněji než dříve definovat hrdinu. Hrdina kouzelné pohádky je postava, která v expozici buď byla bezprostředně postižena činností škůdce (resp. která pocituje určitý nedostatek), nebo která přistoupí na to, že bude likvidovat neštěstí nebo nedostatek někoho jiného. V průběhu dalšího děje je hrdinou osoba, která je vybavena kouzelným prostředkem (kouzelným pomocníkem) a používá ho (využívá jeho služeb).

## XV. HRDINA JE PŘENESEN, DOVEZEN NEBO PŘIVEDEN K MÍSTU, KDE SE NALÉZÁ PŘEDMĚT HLEDÁNÍ

(pojrn.: *prostorové přemístění mezi dvěma říšemi, vykonání cesty, ozn. G*).

Objekt hledání se obvykle nalézá v „jiné“ říši. Tato říše může ležet velmi daleko po horizontále nebo velmi vysoko nebo hluboko po vertikále. Způsoby spojení mohou být ve všech případech stejné, pro hloubky a výšky však existují i specifické formy.

1. *Hrdina letí vzduchem* (G<sup>1</sup>). Na koni (171), na ptáku (210), v podobě ptáka (162), v létajícím korábu (138), na létajícím

koberci (192), na zádech obra nebo ducha (210), v čertově kočáru (154) atd. Let na ptáku je někdy doprovázen detailem: ptáka je třeba po cestě krmit, hrdina si s sebou bere býka aj.

2. *Hrdina jede po zemi nebo po vodě* ( $G^2$ ). Na koni nebo na vlku (168). Na lodi (247). Bezruký nese beznohého (196). Kocour přeplovává řeku na zádech psa (190).
3. *Hrdina je veden* ( $G^3$ ). Cestu ukazuje klubíčko (234). Liška vede hrdinu k carově dceři (163).
4. *Hrdinovi je ukazována cesta* ( $G^4$ ). Ježek ukazuje cestu k unesenému bratrovi (113).
5. *Hrdina používá nepohyblivých spojovacích prostředků* ( $G^5$ ). Hrdina vystupuje po schodech (156), nachází podzemní chodbu a použije jí (141), jde po hřbetě obrovské štiky jako po mostě (156), spouští se po řemenech apod.
6. *Jde podle krvavých stop* ( $G^6$ ). Hrdina zvítězí nad obyvatelům lesní chaloupky, ten prchá a skrývá se pod kámen. Podle jeho stop nachází Ivan vchod do jiné říše.

Tím jsou vyčerpány formy přemísťování hrdiny. Je třeba poznamenat, že dopravení jako zvláštní funkce někdy odpadá. Hrdina jednoduše dojde na místo, tj. funkce  $G$  je přirozeným pokračováním funkce  $\uparrow$ . V takovém případě funkci  $G$  neregistrujeme.

## XVI. HRDINA A ŠKŮDCE VSTUPUJÍ DO BEZPROSTŘEDNÍHO BOJE (poj. : *boj*, ozn. H).

Tuto formu je třeba odlišovat od boje (rvačky) s nepřátelským dárcem. Obě formy mohou být odlišeny podle následků. Jestliže v důsledku nepřátelského střetnutí hrdina dostává prostředek umožňující další hledání, pak máme před sebou prvek D. Jestliže se v důsledku vítězství dostává hrdinovi do rukou samotný objekt hledání, pro který byl poslán, pak máme před sebou prvek H.

1. *Hrdina a škůdce se střetnou v přímém boji* ( $H^1$ ). Sem především patří boj s drakem nebo s obludou Čudo-Judo (125) aj., a také boj s nepřátelským vojskem, s bohatýrem (212) atd.
2. *Hrdina a škůdce spolu soutěží* ( $H^2$ ). V humoristických pohádkách k samotnému boji někdy nedochází. Po vzájemném hašteření (někdy zcela analogickém s hašteřením před bojem) hrdina a škůdce přistupují k soutěži. Hrdina pomocí své chytrosti vítězí. Cikán obrací draka na útěk, když mačká kousek tvarohu místo kamene, ránu kyjem po hlavě prohlašuje za hvízdnutí (148) atd.

3. *Hrdina a škůdce hrají karty* (H<sup>3</sup>). Hrdina a drak (čert) hrají spolu karty (153, 192).
4. Zvláštní formu má pohádka č. 93. Zde dračice navrhuje hrdinovi: „Ať se mnou jde Ivan carevič na váhu, kdo koho převáží.“ Zajímavý rudiment psychostáze.

XVII. HRDINA JE OZNAČEN (pojrn.: *označení*, ozn. J).

1. *Hrdina je označen na těle* (J<sup>1</sup>). Hrdina v boji utrží ránu. Carova dcera ho před bojem budí a poraní mu tvář nožem (125). Carova dcera udělá hrdinovi značku prstem na čele (195). Líbá ho a na čele se mu rozzáří hvězda.
2. *Hrdina dostává prsten nebo šátek* (J<sup>2</sup>). Se spojením obou forem se setkáváme v případě, že je hrdina v boji raněn a rána je převázána šátkem carovy dcery nebo krále.

XVIII. ŠKŮDCE JE PORAŽEN (pojrn.: *vítězství*, ozn. I).

1. *Škůdce je poražen v otevřeném boji* (I<sup>1</sup>).
2. *Škůdce je poražen v soutěži* (I<sup>2</sup>).
3. *Škůdce prohraje v kartách* (I<sup>3</sup>).
4. *Škůdce prohraje při vážení* (I<sup>4</sup>).
5. *Škůdce je zabit bez boje* (I<sup>5</sup>). Drak je zabit ve spánku (141). Drak Zmiulan se schovává do doupěte a tam je zabit (164).
6. *Škůdce je bezprostředně vyhnán* (I<sup>6</sup>). Carova dcera, posedlá ďáblem, si zavěsí na krk svatý obraz. „Nečistá síla vyletěla ven jako dým.“ (115).

Můžeme se setkat i s vítězstvím v negativní formě. Jestliže do boje šli dva nebo tři hrdinové, jeden z nich (generál) se schovává a druhý vítězí (ozn. \*I<sup>1</sup>).

XIX. POČÁTEČNÍ NEŠTĚSTÍ NEBO NEDOSTATEK JSOU ZLIKVIDOVÁNY (pojrn.: *likvidace neštěstí nebo nedostatku*, ozn. K).

Tato funkce vytváří dvojici se škůdcovstvím (A). Pohádka v ní dospívá ke svému vyvrcholení.

1. *Objekt hledání je odcizen s užitím síly nebo chytrosti* (K<sup>1</sup>). Hrdinové zde někdy používají stejných prostředků jako škůdci při počátečním odcizení. Ivanův kůň se mění v žebráka a prosí o almužnu. Carova dcera mu ji dává. Ivan vyběhne z křoví, chytí ji a unese (185).
- 1a. Někdy kořisti dobudou dvě postavy, z nichž jedna přiměje druhou kořisti se zmocnit. Kůň šlápne na raka a donutí ho

- přinést svatební šaty. Kocour chytí myš a donutí ji přinést prstýnek (190). (Ozn. K<sup>1</sup>.)
2. *Objekt hledání dobývá několik postav najednou, přičemž se jejich akce rychle střídají* (K<sup>2</sup>). Rozdělení akcí je způsobeno řadou po sobě jdoucích nezdarů nebo pokusy uneseného o útek. – Sedm Simeonů se zmocní carovy dcery: zloděj ji unese, ona uletí v podobě labutě; střelec ji postřelí, druhý ji místo psa vytáhne z vody atd. (145). Podobně se dobývá vejce s Košcejovou smrtí. Zajíc, kachna, ryba utíkají, ulétají, odplouvají, odnášejíce vejce. Vlk, vrána a ryba ho dobývají (156).
  3. *Objekt hledání se získává pomocí návnad* (K<sup>3</sup>). Forma v některých případech velmi blízká K<sup>1</sup>. Hrdina láká carovu dceru pomocí zlatých předmětů na koráb a odváží ji (242). Zvláštní podtřídu by mohlo představovat lákání ve formě navrhované výměny. Oslepená dívka zdobí výšivkami překrásnou korunu a posílá ji ničemné služce; ta dává za korunu oči, které se tak získávají zpět (127).
  4. *Získání hledaného objektu je přímým výsledkem předcházejících akcí* (K<sup>4</sup>). Jestliže např. Ivan zabil draka a pak se oženil s osvobozenou carovou dcerou, pak zde nejde o získání jako o zvláštní akt, ale o kořist jako funkci, jako etapu rozvíjení děje. Carská dcera se nechytá, neunáší, nicméně se získává. Byla získána v důsledku boje. Kořist v těchto případech je logickým prvkem. Získání kořisti může být uskutečněno i v důsledku jiných akcí, nejen boje. Ivan může najít carskou dceru v důsledku vykonání cesty (realizace funkce G).
  5. *Objekt hledání se získává okamžitě pomocí kouzelného prostředku* (K<sup>5</sup>). Dva pomocníci (z kouzelné knihy) jako vítr přinesou jelena se zlatými parohy (212).
  6. *Použitím kouzelného prostředku končí chudoba* (K<sup>6</sup>). Kouzelná kachna nese zlatá vejce (195). Sem patří i ubrus „prostří se“ a kůň vytrásající zlato (186). Jinou formu kouzelného ubrusu představuje štika: „Na štíci rozkázání, na boží požehnání, stůl ať je prostřený, oběd uvařený“ (167).
  7. *Objekt hledání je chycen* (K<sup>7</sup>). Tato forma je typická pro případy, kdy hledaný se dopouští polního pychu. Hrdina chytá kobyly, která krade seno (105). Chytá jeřába, který krade hrách (187).
  8. *Začarovaný je odčarován* (K<sup>8</sup>). Tato forma je typická pro

A<sup>11</sup> (začarování). Odčarování probíhá za pomoci spálení kožichu nebo pomocí formule: staň se zase dívkou apod.

9. *Zabitý je oživen* (K<sup>9</sup>). Z hlavy se odstraní vlásnička nebo mrtvý zub (202, 206). Hrdina je pokropen živou a mrtvou vodou.
- 9a. Podobně jako při zpětném odcizení jedno zvíře nutí vykonávat jisté činy druhé zvíře, tak i zde vlk chytá havrana a přiměje jeho matku, aby mu přinesla živou a mrtvou vodu (168). Takové oživení s předběžným získáním vody může být vyčleněno do zvláštní podtřídy (ozn. K<sup>IX</sup>). (Získání vody by bylo možné snad vyložit i jako zvláštní formu F – obdržení kouzelného prostředku.)
10. *Zajatec je osvobozen* (K<sup>10</sup>). Kůň rozráží dveře žaláře a pouští Ivana (185). Tato forma nemá morfologicky nic společného např. s vypuštěním lesního ducha, protože tam se vytváří důvod k vděčnosti a k předání kouzelného prostředku, tady se likviduje neštěstí z expozice. Se zvláštní formou osvobození se setkáváme v pohádce č. 259: mořský car vždy o půlnoci vynáší svého zajatce na břeh. Hrdina prosí slunce o své osvobození. Dvakrát se slunce opozdí. Potřetí „slunce zazářilo svými paprsky a mořský car ho již více nemohl vzít do zajetí.“
11. Objektu hledání je někdy dosaženo stejnými formami, jako se získává kouzelný prostředek, tj. je darován, jeho místo je ukázáno, je koupen atd. Označení takových případů: KF<sup>1</sup> – bezprostřední předání, KF<sup>2</sup> – ukázání atd., jako na-  
hoře.

## XX. HRDINA SE VRACÍ (poj. : návrat, ozn. ↓).

Návrat se obvykle uskutečňuje ve stejných formách jako příchod. Není však nutné zavádět kromě návratu zvláštní funkci, protože návrat sám už znamená překonání prostoru. Při cestě tam tomu tak vždy není. Tam hned po odchodu se objevuje prostředek (kůň, orel aj.) a pak následuje let nebo jiné formy cestování; tady návrat probíhá naráz a přitom většinou ve stejných formách jako příchod. Návrat má někdy podobu útěku.

## XXI. HRDINA JE PRONÁSLEDOVÁN

(poj. : pronásledování, ozn. Pr).

1. *Pronásledovatel za hrdinou letí* (Pr<sup>1</sup>). Drak dohání Ivana (159), čarodějnice letí za chlapcem (105), husy letí za dívkou (113).

2. *Pronásledovatel si žádá viníka* (Pr<sup>2</sup>). Tato forma je nejčastěji spojena s letem. Drakův otec vysílá létající koráb. Z korábu se ozývá volání: „Viníka! Viníka!“ (125).
3. *Pronásledovatel pronásleduje hrdinu a rychle se přitom mění v různá zvířata apod.* (Pr<sup>3</sup>). Forma v některých stadiích rovněž spojená s letem. Čaroděj pronásleduje hrdinu v podobě vlka, štiky, člověka, kohouta (249).
4. *Pronásledovatelé* (drakovy ženy aj.) *se mění v lákavé předměty a staví se hrdinovi do cesty* (Pr<sup>4</sup>). „Poběžím napřed a pustím na něho parný den a sama se stanu zelenou loukou: na té zelené louce se změním v studnici, v té studnici bude plavat stříbrný pohár... a pak je roztrhá na malé kousky“ (136). Dračice se mění v zahrady, polštáře, studnice apod. O tom, jakým způsobem předhánějí hrdinu, pohádka nic neříká.
5. *Pronásledovatel se pokouší hrdinu spolknout* (Pr<sup>5</sup>). Dračice se mění v dívku, obelstí hrdinu, pak se změní ve lvici a chce Ivana spolknout (155). Drakova matka otevírá chřtán od země až do nebe (155).
6. *Pronásledovatel se pokouší hrdinu zabít* (Pr<sup>6</sup>). Snaží se zatlouci mu do hlavy mrtvý zub (202).
7. *Pronásledovatel se snaží přehryzat strom, na němž se pokouší hrdina zachránit* (Pr<sup>7</sup>) – (108).

## XXII. HRDINA SE ZACHRAŇUJE PŘED PRONÁSLEDOVÁNÍM

(pojm.: *záchrana*, ozn. Rs).

1. *Hrdina odlétá vzduchem*, někdy se zachraňuje bleskovým útekem (Rs<sup>1</sup>). Hrdina odlétá na koni (160), na husách (108).
2. *Hrdina na útěku staví do cesty pronásledovateli překážky* (Rs<sup>2</sup>). Hází za sebe hřeben, kartáč, ručník, které se mění v hory, lesy, jezera. Podobně Vertogor a Vertodub vyvracejí hory a duby a stavějí je do cesty dračici (93).
3. *Hrdina se na útěku mění v předměty, které ho dělají nepoznatelným* (Rs<sup>3</sup>). Carská dcera mění sebe a careviče ve studni a naběračku, v kostel a popa (219).
4. *Hrdina se na útěku skrývá* (Rs<sup>4</sup>). Řeka, jabloň, pec ukrývají dívku (113).
5. *Hrdina se skryje u kovářů* (Rs<sup>5</sup>). Dračice si žádá viníka. Ivan se skryl u kovářů, kováři chytí dračici za jazyk a buší do ní perličky (136). S touto formou je nepochybně spojen případ v pohádce č. 153. Voják strčí čerty do torny a odnese je do kovářny, kde jsou zbiti těžkými kladivy.



6. *Hrdina se na útěku rychle mění ve zvířata, kameny apod.* (Rs<sup>6</sup>). Hrdina prchá v podobě koně, jezdíka, prstenu, zrnka, sokola (249). Pro tuto formu je podstatná sama přeměna; útěk může někdy i chybět. Takové formy mohou být považovány za zvláštní podtřídu. Dívka je zabita, vyrostle z ní sad. Sad je pokácen, mění se v kámen atd. (127).
7. *Hrdina se vyhýbá lákadlům proměněných dračic* (Rs<sup>7</sup>). Ivan rube sad, studnu aj. Vytéká z nich krev (137).
8. *Hrdina se nenechá spolknout* (Rs<sup>8</sup>). Ivan přeskakuje na svém koni přes chřtán dračice. Poznává ve lvici dračici a zabíjí ji (155).
9. *Zachraňuje se před útokem na svůj život* (Rs<sup>9</sup>). Zvířata včas vytahují z jeho hlavy mrtvý zub (202).
10. *Skáče na jiný strom* (Rs<sup>10</sup>) (108).

Záchranou před pronásledováním mnohé pohádky končí. Hrdina přichází domů a pak, jestliže získal dívku, žení se s ní atd. Ani zdaleka však tomu tak nebývá vždycky. Pohádka nutí hrdinu prožít nové neštěstí. Znovu se objevuje škůdce, Ivanovi je odcizena jeho kořist, sám je zabit atd. Zkrátka, opakuje se škůdčovství z expozice, někdy ve stejných formách jako na začátku, někdy v jiných, pro danou pohádku nových. Tím je dán začátek nového vyprávění. Specifické formy opakovaného škůdčovství neexistují, tj. znovu se setkáváme s odcizením nebo únosem, začarováním, zabitím atd. Pro toto nové škůdčovství však existují specifičtí škůdci. Jsou jimi starší Ivanovi bratři. Krátce po jeho návratu domů berou Ivanovi kořist, a někdy ho zabíjejí. Jestliže ho nechávají naživu, pak kvůli tomu, aby mohlo dojít k novému hledání; znovu je třeba rozestřít obrovský prostor mezi Ivana a předmět, který hledá. Toho se dosáhne tak, že Ivana shodí do propasti (do jámy, do podzemní říše, někdy do moře), kam někdy letí celé tři dny. Pak se opakuje všechno od začátku, Ivan se zase náhodně setkává s dárce, obstojí ve zkoušce nebo prokáže službu atd., dostane kouzelný proutek a použije ho, aby se vrátil domů, do své říše. Od tohoto okamžiku se pohádka rozvíjí jinak než na začátku, jak uvidíme dále.

To znamená, že četné pohádky se skládají ze dvou *posloupností* (rjad) funkcí, které lze nazvat *dějovými sledy* (chod). Nové škůdčovství vytváří nový dějový sled a tak se někdy spojuje do jednoho vyprávění celá řada pohádek. Rozvíjení děje, které bude popsáno níže, je nicméně pokračování

čováním dané pohádky, ačkoliv vytváří nový dějový sled. V souvislosti s tím bude třeba nakonec položit otázku, jak určit, kolik pohádek obsahuje jednotlivý text.

VIII<sub>bis</sub> *Bratři odcizí Ivanovi kořist (hodí ho do propasti)*. Škůdcovství jsme si již označili písmenem A. Jestliže bratři unesou nevěstu, označujeme to A<sup>1</sup>. Jestliže je odcizen kouzelný prostředek, označujeme to A<sup>2</sup>. Jestliže je loupež doprovázena zabitím, máme A<sub>4</sub>. Formy spojené s házením do propastí označujeme \*A<sup>1</sup>, \*A<sup>2</sup>, \*A<sub>4</sub><sup>2</sup> atd.

X–XI<sub>bis</sub> *Hrdina se znovu vypravuje hledat (C ↑)*. Viz X–XI. Tento prvek se zde někdy vypouští. Ivan bloudí, pláče a jakoby nepomýšlí na návrat. Prvek B (odeslání) se v těchto případech také vždycky vypouští; není důvodu Ivana posílat, když o nevěstu přišel on sám.

XII<sub>bis</sub> *Hrdina je znovu vystaven akcím, které vedou k obdržení kouzelného prostředku (D; viz XII)*.

XIII<sub>bis</sub> *Hrdina znovu reaguje na akce budoucího dárce (E; viz XIII)*.

XIV<sub>bis</sub> *Hrdina dostává k dispozici nový kouzelný prostředek (F; viz XIV)*.

XV<sub>bis</sub> *Hrdina se dostává nebo je dopraven na místo, kde se nalézá předmět hledání (G; viz XV)*.  
V tomto případě se dostává domů.

Od tohoto okamžiku se vyprávění rozvíjí už jinak, v pohádce se objevují nové funkce.

### XXIII. NEPOZNANÝ HRDINA SE DOSTÁVÁ DOMŮ NEBO DO JINÉ ZEMĚ (poj. : *nepoznaný příchod*, ozn. <sup>0</sup>).

Zde se setkáváme se dvěma případy. 1. Hrdina přichází domů. Zastavuje se u nějakého řemeslníka: zlatníka, krejčího, ševce a vstupuje k němu do učení. 2. Hrdina se dostává k jinému králi, nechá se najmout do kuchyně jako kuchtík nebo do stáje jako podkoní. Vedle toho můžeme někdy zaznamenat i prostý příchod.

### XXIV. NEPRÁVÝ HRDINA SI KLADE NEOPRÁVNĚNÉ NÁROKY (poj. : *neoprávněné nároky*, ozn. L).

Přijde-li hrdina domů, nároky si kladou bratři. Jestliže vstoupí do služby v jiném království, nároky předkládá generál, rozvažč vody aj. Bratři předstírají, že to oni získali žádaný předmět,

generál se vydává za vítěze nad drakem. Tyto dvě formy by bylo možno považovat za zvláštní třídy.

## XXV. HRDINOVI JE ULOŽEN TĚŽKÝ ÚKOL

(pojrn.: *těžký úkol*, ozn. M).

To je jeden z nejoblíbenějších prvků pohádky. Úkoly se ukládají i mimo spojení, které jsme právě popsali; tyto případy nás však budou zajímat o něco později. Nyní se budeme věnovat úkolům jako takovým. Tyto úkoly jsou natolik různé, že by každý vyžadoval zvláštní označení. Teď však nemusíme zabíhat do takových detailů. Protože nebude provedeno přesné rozdělení, vy počítáme všechny případy z probíraného materiálu a přibližně je rozdělíme na skupiny. *Zkouška jídlem a pitím*: sníst jistý počet byků, vozů chleba, vypít velké množství piva (137, 138, 144). *Zkouška ohněm*: umýt se v rozpálené železné lázni. Tato forma je vždycky spojena s předcházející (137, 138, 144). Zvláštní případy: vykoupat se ve vařící vodě (169). *Úkoly k hádání apod.*: dát neřešitelnou hádanku (239), vyprávět, vyložit sen (241), říci, o čem krákají vrány u carova okna, odehnat je (247), rozeznat (uhádnout) poznávací znamení carské dcery (192). *Úkoly k vybírání*: mezi dvanácti stejnými dívkami (chlapci) ukázat tu pravou (219, 227, 249). *Schování*: schovat se tak, aby ho nikdo nenašel (236). *Políbit carskou dceru v okně* (179, 182). *Vyskočit na bránu* (101). *Zkouška síly, obratnosti a statečnosti*: carská dcera v noci dusí Ivana nebo mu tiskne ruku (198, 136); byl dán úkol zvednout usekané dračí hlavy (171), zajezdit koně (198), podojit stádo divokých kobyl (169); zvítězit nad dívkou bohatýrkou (202), zvítězit nad soupeřem (167). *Zkouška trpělivosti*: strávit sedm let v cínovém království (268). *Úkoly opatřit nebo zhotovit něco*: opatřit lék (123), opatřit svatební šaty, prsten, střevíce (132, 139, 156, 169), vlasy mořského cara (137, 240), létající koráb (144), živou vodu (144), postavit pluk vojáků (144), obstarat sedmdesát sedm kobyl (169), postavit za noc palác (190), most k němu (210), přinést „něco do páru k mé věci, kterou neznáš“ (192). *Úkoly k zhotovení*: ušít košili (104, 267), upéci chleba (267); jako třetí úkol v tomto případě ukládá car zatančit. *Jiné úkoly*: otrhat plody z jistého keře nebo stromu (100, 101), přejít po bidle přes jámu (137), „Komu se sama od sebe rozhoří svíčka“ (195).

O tom, jak se tyto úkoly dají odlišit od jiných, velmi podobných prvků, bude pojednáno níže, v kapitole o asimilacích.

## XXVI. ÚKOL JE SPLNĚN (pojrn.: *splnění*, ozn. N).

Formy splnění pochopitelně přesně odpovídají formám úkolů. Některé úkoly jsou plněny ještě dříve, než jsou zadány, nebo dříve, než se vyžaduje. Např. hrdina nejdříve pozná zvláštní znamení carovy dcery a pak se teprve zadává úkol. Takové případy předběžného řešení nebo splnění budou označovány \*N.

## XXVII. HRDINA JE POZNÁN (pojrn.: *poznání*, ozn. Q).

Hrdina je poznán podle značky, označení (rána, hvězda) nebo podle předmětu, který mu byl dříve předán (prstýnek, šáteček). V tomto případě je poznání funkcí, korespondující s cejchováním a označováním. Hrdina je také poznán podle řešení nebo splnění těžkého úkolu (v tomto případě téměř vždycky předchází nepoznaný příchod); jindy poznání proběhne bezprostředně po dlouhém odloučení. V tomto případě se mohou navzájem poznat rodiče a děti, bratři a sestry atd.

## XXVIII. NEPRAVÝ HRDINA NEBO ŠKŮDCE JE ODHALEN (pojrn.: *odhalení*, ozn. Ex).

Tato funkce je většinou spjata s předchozí. Někdy je výsledkem nevyřešeného, nesplněného úkolu (nepravý hrdina nemůže zvednout dračí hlavy). Nejčastěji se vyskytuje ve formě vyprávění. („A tu carova dcera vyprávěla všechno, jak to bylo.“) Někdy se všechny události vyprávějí od samého začátku v podobě pohádky. Škůdce je mezi posluchači a prozradí se výkřiky nesouhlasu (197). Někdy se zpívá píseň, vyprávějící o minulých událostech a odhalující škůdce (244). Existují i jiné ojedinělé formy odhalení (258).

## XXIX. HRDINA DOSTÁVÁ NOVÉ VZEZŘENÍ (pojrn.: *transfigurace*, ozn. T).

1. *Nové vzezření je bezprostředně získáno kouzelnou činností pomocníka* (T<sup>1</sup>). Hrdina se protahuje skrze uši koně (krávy) a dostává nové, krásné vzezření.
2. *Hrdina staví zázračný palác* (T<sup>2</sup>). Sám v paláci žije jako carevič. Dívka se přes noc náhle probudí v zázračném paláci (127). Ačkoliv hrdina v těchto případech nemění vždy své vzezření, přece jen i tady máme před sebou zvláštní případ proměny.
3. *Hrdina si obléká nové šaty* (T<sup>3</sup>). Dívka si obléká nové (kouzelné?) roucho a náhle zazáří nevídanou krásou, nad níž všichni žasnou (234).

4. *Racionalizované a humoristické formy* ( $T^4$ ). Tyto formy se zčásti vysvětlují předchozími (jako jejich transformace), a zčásti musí být zkoumány v souvislosti s anekdotickými pohádkami, odkud pocházejí. Vlastní přeměny vzezření v nich nejsou, podvodem se však vyvolává jejich zdání. Příklady: liška vede Kuziňku ke králi, říká, že Kuziňka upadl do škarpy, a prosí o šaty. Dají mu královský oděv. Kuziňka vchází v tomto obleku a je považován za careviče. Všechny podobné případy mohou být formulovány takto: falešné důkazy o bohatství a kráse jsou přijaty jako důkazy skutečné.

### XXX. ŠKŮDCE JE POTRESTÁN (poj. : *trest*, ozn. U).

Škůdce je zastřelen, vyhnán, přivázan ke koňskému ohonu, spáchá sebevraždu aj. Vedle toho se někdy setkáváme s velkomyšlným odpuštěním ( $U_{neg}$ ). Potrestán obvykle bývá pouze škůdce z druhého dějového sledu, první škůdce je potrestán jen v tom případě, když se ve vyprávění nevyskytuje boj a pronásledování. V opačném případě je zabit v boji nebo zahyne při pronásledování (čarodějnice pukne, když se pokouší vypít moře, apod.).

### XXXI. HRDINA SE ŽENÍ A NASTUPUJE NA CARSKÝ TRŮN (poj. : *svatba*, ozn. W).

1. Nevěstu a království dostává hrdina buď hned, nebo nejdříve půl království a po smrti rodičů celé (ozn.  $W^*$ ).
2. Někdy se hrdina jenom žení, ale jeho nevěsta není carova dcera, proto k získání trůnu nedochází (ozn.  $W^*$ ).
3. Jindy se naopak mluví jen o získání trůnu (ozn.  $W^*$ ).
4. Jestliže je pohádka krátce před svatbou přerušena novým škůdčovstvím, pak první dějový sled končí zásnubami, sli-  
bem manželství (ozn.  $w^1$ ).
5. Opačný případ: ženatý hrdina ztrácí svou ženu; v důsledku hledání se sňatek obnovuje (ozn.  $w^2$ ).
6. Hrdina někdy dostává místo ruky carovy dcery peněžitou odměnu nebo kompenzaci v jiných formách (ozn.  $w^0$ ).

Tím se pohádka uzavírá. Je třeba ještě poznamenat, že jisté akce pohádkových hrdinů v jednotlivých případech nelze určit ani přiřadit k žádným z uvedených funkcí. Takových případů je velmi málo. Buď jsou to formy, které nelze pochopit bez srovnávacího materiálu, nebo jsou to formy, přenesené z pohádek jiných typů (z anekdot, legend aj.). Dáváme jim pojmenování *nejasně prvky* a označujeme je značkou X.

Jaké závěry lze vyvodit z uvedených pozorování?

Nejprve několik *obecných* závěrů.

Vidíme, že množství funkcí je skutečně velmi omezené. Můžeme napočítat pouze 31 funkcí. V rámci těchto funkcí se skutečně rozvíjí děj všech pohádek našeho materiálu a rovněž i děj velmi četných jiných pohádek nejrůznějších národů. Nadto, jestliže si přečteme všechny funkce tak, jak následují za sebou, uvidíme, s jakou logickou a uměleckou nevyhnutelností vyplývá jedna funkce z druhé. Skutečně, ani jedna funkce nevyklučuje druhou. Všechny náleží k jediné stěžejní ose (steržeň), jak jsme o tom již hovořili dříve.

A teď několik *dílčích*, ale velmi důležitých závěrů.

Vidíme, že značné množství funkcí vystupuje ve dvojicích (zákaz–porušení, vyzvídání–vyzrazení, boj–vítězství, pronásledování–záchrana atd.). Jiné funkce mohou být rozloženy po skupinách. Tak škůdcovství, odchod, začínající protiakce a odchod z domova (A B C ↑) vytvářejí expozici. Prvky E D F rovněž představují jistý celek. Vedle nich existují jedinečné funkce (odloučení, trest, svatba aj.).

Tyto dílčí závěry prozatím pouze zaznamenáváme. Poznatku, že funkce jsou rozloženy párově, budeme ještě moci použít. Budou se nám hodit i naše obecné závěry.

Musíme nyní přejít k samotným pohádkám, k jednotlivým textům. Otázky, jak lze použít daného schématu na textech, co představují jednotlivé pohádky ve vztahu k schématu, se dají řešit pouze na základě analýzy textů. Opačnou otázku, čím je dané schéma vůči pohádkám, lze řešit ihned. Pro jednotlivé pohádky je *jednotkou míry* (jedinica merki). Podobně jako látku můžeme přiložit k metru a určit její délku, pohádky lze přikládat ke schématu a tím je určovat. Ze srovnání různých pohádek s daným schématem může být určen i vztah pohádek mezi sebou navzájem. Můžeme již předpokládat, že otázky příbuznosti pohádek, syžetů a variant dostanou díky tomu nové řešení.

Mluvili jsme již o tom, že funkce se musí určovat nezávisle na tom, komu je přisouzeno jejich splnění. Na vyjmenovaných funkcích jsme se mohli přesvědčit, že se musí určovat také nezávisle na tom, jakým způsobem jsou realizovány.

To někdy ztěžuje klasifikaci jednotlivých případů, protože zcela rozličné funkce mohou být plněny naprosto stejným způsobem. Tady se zřejmě setkáváme s vlivem jedněch forem na druhé. Tento jev můžeme nazvat asimilací způsobů plnění funkcí.

Tento složitý jev zde nemůžeme vysvětlit v celém rozsahu. Můžeme se jím zabývat pouze do té míry, nakolik je to nutné pro následující analýzy.

Vezměme si příklad (160): Ivan prosí babu Jagu o koně. Jaga mu nabízí, aby si vybral nejlepšího ze stáda stejných hříbat. Ivan si vybírá správně a bere si koně. Akce u Jagy je zkouškou hrdiny dárcem; poté následuje získání kouzelného prostředku. V jiné pohádce (219) se však hrdina chce oženit s vodníkovou dcerou. Vodník žádá, aby si hrdina vybral nevěstu z dvanácti stejných panen. Může být tento případ také určen jako zkouška hrdiny dárcem? Je zřejmé, že bez ohledu na obdobnost dějů máme před sebou prvek zcela jiný, totiž těžký úkol spojený s námluvami. Došlo k asimilaci jedné formy s druhou. Nebudeme si klást otázku, který z významů je prvotní, musíme však najít kritérium, které by dovolilo ve všech obdobných případech prvky přesně navzájem rozlišit, bez ohledu na totožnost příslušných akcí. V těchto případech se vždycky můžeme řídit principem určení funkce podle jejich *důsledků*. Jestliže po splnění úkolu následuje předání kouzelného prostředku, pak máme co dělat se zkouškou dárcem (D<sup>1</sup>). Jestliže následuje získání nevěsty a svatba, máme tu těžký úkol (M).

Stejným způsobem může být odlišen těžký úkol od odeslání, které je součástí expozice. Poslání pro jelena se zlatými parohy apod. může být rovněž nazváno „těžkým úkolem“, ale po morfologické stránce reprezentuje jiný prvek, než je úkol carské dcery nebo úkol Jagy. Jestliže odeslání

má za následek odchod, dlouhé hledání (C ↑), setkání s dárce apod., pak máme před sebou prvek expozice (a, B – nedostatek a odeslání). Jestliže je úkol splněn okamžitě a okamžitě vede k svatbě, pak jsou to prvky M N (obtížný úkol a jeho řešení).

Jestliže tedy po splnění úkolu následuje sňatek, znamená to, že řešením nebo splněním úkolu byla nevěsta dobytá nebo zasloužena. Tak tedy důsledkem úkolu (a podle důsledků se určují prvky) je získání hledané postavy (resp. předmětu, ne však kouzelného prostředku). Mohou být stanoveny těžké úkoly spojené s námluvami i bez nich. Těžký úkol bez spojení s námluvami je velmi vzácný (v našem materiálu se vyskytuje pouze dvakrát – 239, 240). Po splnění úkolu následuje získání hledané věci nebo osoby. Tak dospíváme k následujícímu závěru: všechny úkoly, které si vyžadují hledání, musí být považovány za B, všechny úkoly, které mají za následek obdržení kouzelného prostředku, se považují za D. Všechny ostatní úkoly se považují za M se dvěma variantami: úkoly spojené s námluvami a sňatkem a úkoly bez spojení s nimi.

Podívejme se ještě podrobněji na několik případů jednodušších asimilací; těžké úkoly jsou nejděčnější oblastí pro rozmanité asimilace. Carova dcera si někdy žádá postavení kouzelného paláce a hrdina ho obvykle staví okamžitě za pomoci kouzelného prostředku. Postavení kouzelného paláce však může figurovat i v úplně jiném významu. Hrdina po všech hrdinských činech v okamžiku vystaví palác a prohlásí se carevičem. To už je zvláštní případ proměnění, apoteóza, a nikoliv splnění těžkého úkolu. Jedna forma se asimilovala s druhou, přičemž otázka prvotnosti této formy v tom či onom významu musí zde znovu zůstat otevřená.

Úkoly se konečně mohou asimilovat i s drakobijstvím. Boj s drakem, který unesl dívku nebo zničil království, a úkoly od carovy dcery jsou prvky zcela různé. V jedné pohádce si však carova dcera žádá, aby hrdina zvítězil nad drakem, jestliže chce získat její ruku. Má se na tento případ pohlížet jako na M (úkol) nebo jako na H (boj)? Tento případ je úkolem – jednak následuje svatba, jednak boj jsme si určili výše jako boj se škůdcem, ale drak v tomto případě není nepřitelem, nýbrž byl zařazen ad hoc a mohl by být bez jakékoliv újmy na rozvíjení děje nahrazen jinou bytostí, která se má zabít nebo zkrotit (srov. úkol zkrotit koně, zvítězit nad soupeřem).

Jinými prvky, které se také často asimilují, jsou počáteční škůdcovství a pronásledování škůdcem. Pohádka č. 93 začíná tím, že se Ivanova sestra (čarodějnice, zvaná také dračice) snaží bratra sníst. Ivan prchá z domova, a odtud se rozvíjí děj. Drakova sestra (obvyklá postava pronásledovatele) je zde změněna v sestru hrdinovu, pronásledování je posunuto k začátku a použito jako A (škůdcovství), přesněji jako A<sup>XVII</sup>. Jestliže



srovnáváme, jak si při pronásledování počínají dračice, s tím, jak na začátku pohádky jedná macecha, dostaneme paralely, které vrhají jisté světlo na začátky, kde macecha trýzní nevlastní dceru. Takové konfrontace vystoupí s obzvláštní plastičností, když přitom zkoumáme atributy těchto postav. Na velkém materiálu lze demonstrovat, že macecha je dračice, posunutá k začátku pohádky, která přijala jisté rysy baby Jagy a některé rysy z všedního života. Trýznění macechou může být někdy bezprostředně srovnáváno s pronásledováním. Ukážeme, že případ, kdy se dračice mění v jabloň, staví se hrdinovi do cesty a láká ho svými nádhernými, ale smrtonosnými plody, může být srovnáván s nabídkou otrávených jablek, která macecha posílá nevlastní dceři. Můžeme srovnávat i přeměnu dračice v žebračku a přeměnu čarodějnice, poslané macechou, v trhovkyni atd.

Jiný jev, podobný asimilaci, je dvojitý morfologický význam jedné funkce. Nejjednodušší příklad najdeme v pohádce č. 265. Kníže odjíždí a zakazuje manželce odcházet z domova. Přichází k ní ženička, na pohled milá a prostá. „Tobě je smutno? Mohla by ses podívat trochu na ten boží svět. Mohla by ses projít po zahradě!“ atd. (přemlouvání škůdce  $\eta^1$ ). Kněžna jde do zahrady. Tím přistupuje na úskočný návrh škůdce ( $\theta^1$ ) a zároveň porušuje zákaz ( $\delta^1$ ). Kněžnin odchod z domu má tedy dvojitý morfologický význam. S jiným, složitějším případem se setkáváme v pohádce č. 179 aj. Těžký úkol (políbit z pádícího koně carskou dceru) je zde přesunut k začátku pohádky. Tento úkol má za následek odchod hrdiny, tj. lze ho zařadit pod spojovací moment (B). Je charakteristické, že tento úkol je dán formou výzvy, podobnou oné, kterou vyhlašuje otec unesených dcer. („Kdo políbí mou dceru z pádícího koně...“ apod. „Kdo najde mé dcery...“ apod.) Výzva je v obou případech stejným prvkem ( $B^1$ ), kromě toho však výzva v pohádce č. 179 je zároveň těžkým úkolem. Tady, jako v některých podobných případech, je těžký úkol posunut do expozice a je ho použito jako B, i když zároveň zůstává M.

Vidíme tedy, že způsoby plnění funkcí se navzájem ovlivňují, že stejné formy se užívají u různých funkcí. Jedna forma se přenáší na jiné místo a dostává nový význam, nebo si zároveň ponechává i ten starý. Všechny tyto jevy komplikují analýzu a při srovnáních si vyžadují zvláštní pozornosti.

*A) Pomocné prvky pro vzájemné spojování funkcí*

Funkce vytvářejí základní prvky pohádky, ty prvky, na nichž je založen průběh děje. Vedle toho jsou v pohádce i součásti, které, třebaže nejsou pro rozvoj děje určující, přece jen jsou velmi důležité.

Lze pozorovat, že funkce nenásledují vždycky bezprostředně jedna za druhou. Jestliže po sobě jdoucí funkce jsou uskutečňovány různými postavami, pak druhá postava musí vědět, co se do té doby stalo. V souvislosti s tím byl v pohádce vypracován celý systém informování o minulosti, někdy v umělecky velmi výrazných podobách. Někdy pohádka tuto informaci vynechává, a tehdy postavy jednájí *ex machina* nebo jsou vševědoucí. Na druhé straně se informování používá i tam, kde ve skutečnosti vůbec není nutné. Těmito formami informování se v průběhu děje spojují jedna funkce s druhou.

Příklady: Koščejevi byla odňata carská dcera, kterou unesl. Dochází k pronásledování. Mohlo by následovat bezprostředně po odnětí, ale pohádka vsunuje slova Koščejeva koně: „Přišel Ivan carevič a odvedl s sebou Marju Morevnu“ apod. Tak je K spojeno s Pr (dobyť s pronásledováním) (159).

To je velmi jednoduchý případ informování. Umělecky výraznější je následující forma: držitelka kouzelných jablek má na zdi nataženy struny. Ivan na zpáteční cestě přeskakuje přes zeď a o struny zavadí; čarodějnice se dozví o krádeži a začíná pronásledování. Strun (pro spojení jiných funkcí) je použito v pohádce o ptáku Ohniváku aj.

Se složitějším případem se setkáváme v pohádkách č. 106 a 108. Tady čarodějnice omylem snědla svou vlastní dceru místo Ivana, ale neví o tom. Ukrytý Ivánek jí to posměšně sdělí a pak dochází k útěku a pronásledování.

Opačný případ nastává, když pronásledovaný musí zjistit, že je pronásledován. Přikládá ucho k zemi a slyší pronásledovatele.

Specifická forma při pronásledování s proměnami dračích dcer nebo

manželek v sady, studně atd. vypadá takto: Ivan, poté co přemohl draka a vydal se domů, se ještě jednou vrací. Přitom vyslechne rozhovor dračic a tak se dozví o chystaném pronásledování.

Takové případy lze nazvat *bezprostředním informováním*. V podstatě k této třídě patří B, zvláště B<sup>4</sup> (sdělení neštěstí) právě tak jako ξ (informace škůdci o hrdinovi nebo naopak). Protože však tyto prvky jsou důležité pro expozici, dostaly charakter samostatných funkcí.

Informování bývá vloženo do intervalů mezi nejrůznějšími funkcemi. Příklady: unesená carova dcera posílá k rodičům psíčka s dopisem, v němž uvádí, že ji může zachránit Kožemjaka (spojuje se škůdcovství A s odesláním hrdiny B). Car se zde dozvídá o hrdinovi. Podobná informace o hrdinovi může být zabarvena emocionálně. Specifickou formou je pomluva závistníků („on se prý chlubí“ apod.), následkem čehož je hrdina odeslán. V jiných případech (192) se hrdina skutečně chlubí svou silou. Stejnou roli hrají jindy stížnosti.

Někdy má takové informování charakter dialogu. Pohádka si vypracovala pro řadu takových dialogů kanonické formy. Aby mohl dárcce předat svůj kouzelný dar, musí se dozvědět o tom, co se stalo. Proto dialog Jagy s Ivanem. Právě tak musí pomocník vědět o neštěstí, dříve než se objeví; proto charakteristický dialog Ivana s jeho koněm nebo jinými pomocníky.

Jakkoli různorodé jsou uvedené případy, přece jen je spojuje jeden společný příznak: jedna postava se něco dozvídá od druhé a tím se předcházející funkce spojuje s následující.

Tedy na jedné straně postavy, aby mohly vstoupit do akce, musí se něco *dozvědět* (informování, vyslechnutý rozhovor, zvukové signály, stížnosti, pomluvy atd.); na druhé straně často postavy vystupují se svou funkcí proto, že něco *vidí*. Tím se vytváří druhý typ spojovacích prvků.

Ivan staví palác proti paláci carovu. Car ho vidí, poznává, že je to Ivan. Následuje svatba jeho dcery s Ivanem. Takto se spojuje funkce T a W. Někdy se v těchto stejně jako v jiných případech užívá dalekohledu. V podobné úloze u jiných funkcí vystupují postavy jako Čutkij („s jemnými smysly“) a Zorkij (Bystrozraký).

Jestliže však je potřebný předmět příliš malý nebo příliš vzdálený apod., užívá se jiného způsobu spojování. Předmět se *přináší* nebo člověk se *přivádí*. Stařec přináší carovi ptáka (126), pastýř přináší carevně korunu (127), střelec přináší carovi péro ptáka Ohniváka (169), stařena přináší carovi plátno atd. Tak se spojují nejrůznější funkce. V pohádce o ptáku Ohniváku je Ivan k carovi přiveden. S něčím podobným se setkáváme v pohádce č. 145, kde otec přivádí své syny ke králi. V posledním případě se nespojují dvě funkce, nýbrž výchozí situace a odeslání: car není ženat, přivádějí mu sedm šikovných chlapíků a on je posílá pro nevěstu.

S tím úzce souvisí *příchod* hrdiny, např. na svatbu své nevěsty, uspořádanou nepravým hrdinou. Tím se spojuje L (nároky podvodníka) s Q (poznání hrdiny). Tyto funkce se však spojují i daleko výrazněji. Na slavnost jsou pozváni všichni žebráci, mezi nimi přichází i hrdina atd. Pořádání velkých hostin slouží také ke spojování N (splnění úkolu) s Q (poznání hrdiny). Hrdina splnil úkol zadaný carovou dcerou, ale nikdo neví, kde je hrdina teď. Sezvou se lidé na hostinu, carova dcera je obchází a poznává hrdinu. Stejným způsobem odhaluje carova dcera nepravého hrdinu. Je uspořádána přehlídka vojáků, carova dcera obchází jejich řady a poznává podvodníka. Uspořádání hostiny se nemusí považovat za funkci. Je pomocným prvkem při spojování L nebo N s Q.

Tím, že jsme tu vypočítali pět šest odrůd, jsme je nesystemizovali ani nevyčerpali. Zatím to pro své záměry nepotřebujeme. Prvky, které slouží ke spojování funkcí mezi sebou, označíme §.

### B) *Pomocné prvky při ztrojování funkcí*

S podobnými spojovacími prvky se setkáváme při různých ztrojováních. Ztrojení jako takové bylo již v odborné literatuře dostatečně osvětleno a tudíž se jím zde nemusíme zabývat. Poznamenáme pouze, že ztrojovat se mohou jak jednotlivé detaily atributivního charakteru (tři dračí hlavy), tak jednotlivé funkce, páry funkcí (pronásledování – záchrana), skupiny funkcí i celé dějové sledy. Opakování může být buď rovnoměrné (tři úkoly, tři léta služby), nebo může narůstat (třetí úkol je nejtěžší, třetí boj je nejstrašnější), nebo se dvakrát dospívá k zápornému výsledku a jednou ke kladnému.

Někdy se dění může mechanicky opakovat, jindy však je třeba k pozastavení dalšího rozvíjení děje zavést nějaké prvky, které rozvíjení děje přibrzdí a vyvolají opakování.

Ukážeme si to na několika příkladech:

Ivan dostane od otce kyj nebo hůl (řetěz). Dvakrát vyhazuje kyj (trhá řetěz). Kyj se při návratu zlomí. Dá se udělat nový kyj, a teprve ten třetí vyhovuje. Zkoušení kouzelného prostředku nemůžeme považovat za samostatnou funkci, motivuje se tím pouze jeho trojí obdržení.

Ivan potkává stařenku (babu Jagu, dívku), která ho posílá za svou sestrou. Cestu od jedné sestry ke druhé ukazuje klubičko; totéž se děje po cestě za třetí sestrou. Průvodcovská role klubička není v tomto případě funkcí  $G^3$ . Klubičko jen vede od jednoho dárce ke druhému, což je podmíněno ztrojením postavy dárce. Je velmi pravděpodobné, že klubičko je specifické právě v dané roli. Vedle toho klubičko přivádí hrdinu k místu jeho určení, a pak máme před sebou funkci  $G^3$ .

Uvedme jiný příklad: aby se mohlo opakovat pronásledování, škůdce

musí odstranit překážky, které mu hrdina staví do cesty. Čarodějnice se prokouše lesem a nastává druhé pronásledování. Toto prokousání nemůžeme považovat ani za jednu z uvedených 31 funkcí. Je to prvek, který způsobuje ztrojení, prvek spojující prvou realizaci funkce s druhou nebo druhou s třetí. Vedle toho existuje i forma, kde čarodějnice pouze hlodá dub, na který se uchýlil Ivan. Zde je pomocného prvku použito v samostatném významu.

Podobně jestliže Ivan sloužící jako kuchař nebo podkoní zvítězí nad prvním drakem a pak se vrací do kuchyně, neznamená tento návrat funkci ↓; tímto návratem se pouze spojuje první boj s druhým a třetím. Jestliže se však Ivan po třetím boji, když osvobodil carovu dceru, vrací domů, pak tu máme funkci ↓.

Všechny prvky, které slouží k realizaci ztrojování, budeme označovat značkou ∴.

### C) *Motivace.*

Motivacemi rozumíme jak příčiny, tak cíle postav, vedoucí je k těm či oněm činům. Motivace dodávají někdy pohádce zcela zvláštní, výrazné zabarvení; náleží však k nejnestálejším a nejproměnlivějším prvkům pohádky. Kromě toho jsou prvkem méně zřetelným a určitým než funkce nebo spojky.

Většina činů postav ve střední části pohádky je přirozeně motivována průběhem děje, a pouze škůdcovství, jako první základní funkce pohádky, vyžaduje určitou doplňkovou motivaci.

Můžeme tu pozorovat, že zcela totožné nebo podobné činy jsou motivovány nejrůznějším způsobem. Vyhnání a vypuštění na vodu je motivováno nenávisí macechy, dědickými spory bratrů, závistí, strachem z konkurence (Ivan-kupec), nerovným sňatkem (rolnický syn Ivan a carova dcera), podezíráním z manželské nevěry, proroctvím o pokoření syna před rodiči. Ve všech těchto případech je vyhnání motivováno chtivým, zlým, závistivým, podezíravým charakterem škůdce. Vyhnání však může být motivováno i ničemnou povahou vyhanané osoby. Vyhnání zde dostává charakter jisté oprávněnosti. Syn nebo vnuk tropí neplechu a vyvádí (kolemjdoucím trhá ruce a nohy), občané města si stěžují (stížnosti – §), a dědeček vnuka vyhání.

Činy vyhaného vnuka (trhání rukou a nohou), ačkoliv jsou akcemi, nemůžeme považovat za funkce průběhu děje. Je to *vlastnost* hrdiny, projevující se v činech, sloužících jako motiv k vyhnání.

Všimněme si, že akce draků a četných jiných škůdců nejsou v pohádce ničím motivovány. Samozřejmě, i drak unáší carskou dceru na základě jistých motivů (za účelem násilného sňatku nebo aby ji sežral), ale pohádka o tom mlčí. Můžeme se právem domnívat, že pohádce vůbec nejsou

vlastní slovně vyjádřené motivace; motivace s velkou dávkou pravděpodobnosti mohou být obecně považovány za novotvary.

V těch pohádkách, kde není škůdcovství, odpovídá mu a (nedostatek) a první funkcí je B (odeslání). Lze pozorovat, že odeslání podmíněné nedostatkem je rovněž motivováno nejrůznějším způsobem.

Počáteční nedostatek představuje jistou situaci. Můžeme se domnívat, že než začal děj, trvala celá léta. Nastává však okamžik, kdy si odesílatel nebo hledač náhle uvědomí, že něco chybí; tento moment podléhá motivaci a vyvolává odeslání (B) nebo rovnou hledání (C ↑).

Nedostatek si lze uvědomit následujícím způsobem: objekt nedostatku sám o sobě bezděčně posílá jistou zprávu, objevuje se na okamžik, nechá po sobě výraznou stopu, nebo se zjevuje hrdinovi v nějakém odrazu (portréty, vyprávění). Hrdina (nebo odesílatel) ztrácí svou duševní rovnováhu, je jat touhou po jednu spatřené krásy, a odtud se rozvíjí celý děj. Jako jeden z charakteristických a krásných příkladů nám může posloužit pták Ohnivák a péro, které ztratil. „Toto péro bylo tak nádherné a svítivé, že když je přinesli do temné komnaty, tolik zářilo, jako by v komnatě hořelo veliké množství svící.“<sup>32</sup> Podobně začíná pohádka č. 138. Car tu vidí nádherného koně ve snu. Je to kůň se stříbrnou srstí a měsícem na čele. Car pošle koně hledat. Tento prvek ve vztahu k carově dceři může být vylíčen v jiných barvách. Voják vidí jet kolem Jeleny: „Rozzářila se obloha i země, vzduchem letí zlatý kočár, tažený šesti ohnivými draky; v kočáře sedí Jelena Přemoudrá a je tak krásná, že se to nevymyslí, nevysloví, v pohádce nevypoví. Vystoupila z kočáru, sedla si na zlatý trůn, začala si po řadě přivolávat holoubky a učila je samým moudrým věcem (o čekajících holoubcích se hovořilo již dříve). A když skončila učení, skočila do kočáru a byla ta tam.“ (236.) Voják se do Jeleny zamiluje atd. Sem je možno zařadit ty případy, kdy hrdina v zakázané komoře vidí portrét výjimečné krasavice, na smrt se do ní zamiluje atd.

Náhlé vědomí nedostatku mohou dále způsobit postavy prostředníků, kteří upozorňují Ivana, že se mu něčeho nedostává. Nejčastěji jsou to rodiče, kteří shledávají, že syn potřebuje nevěstu. Stejnou roli hrají vyprávění o neobyčejných krasavicích, jako např. toto: „Ach, Ivane careviči, jakápak já jsem krasavice? Za devaterými horami, za devaterými řekami žije u dračího cara princezna, a ta je teprve krásná.“ (161). Tato a podobná vyprávění (o carských dcerách, o bohatýrech, o zázracích apod.) jsou podnětem hledání.

<sup>32</sup> V našem materiálu bohužel není plně analogický případ, kdy by se takto pocítil nedostatek nevěsty, carské dcery. Připomeňme si Isoldin zlatý vlas, který králi Markovi přinesou vlaštoky. Stejný význam má neobyčejně voňavý vlas, který připluje po moři, v afrických pohádkách. V jedné starořecké pohádce přináší orel králi střevíček krásné hetery.

Nedostatek někdy může být zdánlivý. Zlá sestra nebo matka, zlý hospodář, zlý car posílají Ivana pro nějakou exotickou věc, kterou vůbec nepotřebují a která jim slouží pouze jako záminka, aby se Ivana zbavili. Kupec ho posílá pryč ze strachu před jeho silou, car, aby získal jeho ženu, zlé sestry podle lstivého drakova návodu. Podobná odeslání jsou někdy motivována zdánlivou nemocí. V těchto případech nejde o přímé škůdcovství, odeslání je logicky (ne však morfologicky) nahrazuje a dostává charakter škůdcovství. Za zády zlé sestry stojí drak a odesílatel bývá obvykle postižen stejným trestem jako škůdce v jiných pohádkách. Pozorujeme, že odeslání nepřátelského charakteru i odeslání přátelská se rozvíjejí úplně stejně. Odchází-li Ivan pro exotickou věc proto, že ho chce utratit zlá sestra nebo zlý car, nebo proto, že je jeho otec nemocen, nebo konečně proto, že tuto věc viděl otec ve snu, nic z toho nemá vliv na výstavbu děje, tj. na hledání jako takové. Všeobecně platí, že city nebo záměry jednajících osob se v žádném případě neodrážejí v průběhu děje.

Způsobů, jimiž je pocíťován nedostatek, je velmi mnoho. Závist, bída (v racionalizovaných formách), statečnost a síla hrdiny a mnoho dalšího může být podnětem hledání. Dokonce přání mít děti může vytvořit samostatný dějový sled (hrdinu pošlou hledat prostředek proti bezdětnosti). Tento případ je velmi zajímavý. Ukazuje, že jakýkoliv pohádkový prvek (v daném případě carova bezdětnost) může jaksi „obrůst“ dějem, může se změnit v samostatné vyprávění, může je vyvolat. Ale pohádka jako všechno živé může produkovat pouze věci sobě podobné. Jestliže se kterákoliv buňka pohádkového organismu stává malou pohádkou v pohádce, je vybudována, jak uvidíme dále, podle stejných zákonů jako každá kouzelná pohádka.

Často se také pocit nedostatku nemotivuje vůbec. Car svolá své děti: „Prokažte mi službu“ apod., a posílá je hledat.

---

## VI) ROZDĚLENÍ FUNKCÍ PODLE JEDNAJÍCÍCH OSOB

---

Ačkoliv se v této studii zabýváme pouze funkcemi jako takovými, a nikoliv jejich vykonavateli ani objekty, které jim podléhají, musíme se nicméně blíže podívat na otázku, jak se funkce rozdělují podle jednajících osob.

Dříve než budeme odpovídat na tuto otázku detailně, můžeme ukázat, že četné funkce se logicky sjednocují do jistých okruhů (krugi). Tyto okruhy ve svém celku odpovídají vykonavatelům. Jsou to okruhy jednání:

1. Okruh jednání *škůdce*. Zahrnuje: škůdcovství (A), boj nebo jiné formy zápasu s hrdinou (H), pronásledování (Pr).

2. Okruh jednání *dárce*. Zahrnuje: přípravu předání kouzelného prostředku (D), vybavení hrdiny kouzelným prostředkem (F).

3. Okruh jednání *pomocníka*. Zahrnuje: prostorové přemístění hrdiny (G), likvidaci neštěstí nebo nedostatku (K), záchranu před pronásledováním (Rs), splnění těžkých úkolů (N), transfiguraci hrdiny (T).

4. Okruh jednání *carovy dcery* (hledané osoby) a *jejího otce*. Zahrnuje: ukládání těžkých úkolů (M), označení (J), odhalení (Ex), poznání (Q), potrestání druhého škůdce (U), svatbu (W). Carovu dceru a jejího otce nelze podle funkcí zcela přesně oddělit. Otcí bývá nejčastěji připisováno ukládání těžkých úkolů, jakožto jednání vyplývající z nepřátelského vztahu k ženichovi. Také často trestá nebo rozkazuje potrestat nepravého hrdinu.

5. Okruh jednání *odesilatele*. Zahrnuje jen odeslání (spojovací moment, B).

6. Okruh jednání *hrdiny*. Zahrnuje: začátek protiakce a odchod za účelem hledání (C ↑), reakci na požadavky dárce (E), svatbu (W\*). První funkce (C) je charakteristická pro hrdinu hledače, postižený hrdina plní jen ostatní funkce.

7. Okruh jednání *nepravého hrdiny*. Zahrnuje: také funkci C ↑, potom E a jako specifickou funkci L (neoprávněné nároky).



Pohádka tedy zná sedm jednajících postav. Mezi tyto osoby se rozdělují i funkce přípravné části ( $\beta$ ,  $\gamma - \delta$ ,  $\epsilon - \zeta$ ,  $\eta - \vartheta$ ); ale rozdělení je zde nerovnoměrné a nelze podle těchto funkcí postavy určovat. Kromě toho existují speciální postavy pro uskutečnění kontaktu (žalobníci, udavači, pomlouvači), a rovněž i speciální prozrazovatelé pro funkci  $\zeta$  (zrcadlo, dláto, koště). Sem patří takové postavy jako je Jednoočka, Dvouočka a Třiočka.

Otázka rozdělení funkcí může být vyřešena v rámci otázky rozdělení *okruhů jednání* podle postav.

Jak se dělí uvedené okruhy podle jednotlivých pohádkových postav? Mohou zde nastat tři případy:

1. Okruh jednání přesně odpovídá postavě. Jaga, která zkouší a odměňuje hrdinu, zvířata, která prosí o ušetření a dávají Ivanovi dar, jsou čistými dárce. Kůň, který dopravuje Ivana k carské dceři, pomáhá ji unést, řeší těžký úkol, zachraňuje na útěku atd., je čistý pomocník.

2. Jedna postava zahrnuje několik okruhů jednání. Železný mužiček, který prosí o puštění z vězení, pak daruje Ivanovi sílu a dá mu kouzelný ubrus a nakonec mu pomáhá zabít draka, je zároveň dárce i pomocníkem. Zvláštní pozornosti si zaslouhují vděčná zvířata. Začínají jako dárce (prosí o pomoc nebo o ušetření), pak se dávají k dispozici hrdinovi a stávají se jeho pomocníky. Tento případ jsme zaznamenali na str. 45 ( $F^9$ ). Někdy se stává, že zvíře, osvobozené nebo ušetřené hrdinou, prostě mizí a nesdělí ani formuli, jejíž pomocí je možno ho přivolat; v kritický okamžik se však samo objevuje jako pomocník. Odměňuje svým jednáním bezprostředně. Může např. pomoci hrdinovi dostat se do jiného království nebo mu opatří předmět jeho hledání apod. Takové případy můžeme označit jako  $F^9 = G$ ,  $F^9 = K$  atd.

Zvláštní pozornosti také vyžaduje baba Jaga (nebo jiný obyvatel lesní chaloupky), která bojuje s Ivanem, pak utíká a tím ukazuje Ivanovi cestu do jiného světa. Průvodcovství je funkcí pomocníka, a proto zde hraje roli bezděčného (a dokonce proti své vůli působícího) pomocníka. Začíná jako nepřátelský dárce a pak se stává bezděčným pomocníkem.

Několik jiných případů sloučení funkcí: otec, který pouští syna a dává mu kyj, je zároveň odesílatel i dárce. Tři panny ve zlatém, stříbrném a měděném paláci, které dají Ivanovi kouzelný prsten a pak se vdají za hrdiny, jsou dárkyněmi i carskými dcerami. Jaga, která unese chlapce, strká ho do pece a pak je jím okradena o kouzelný šátek, slučuje funkce škůdce a dárce (bezděčného, působícího proti své vůli). Tak znovu narážíme na jev, že vůle postav, jejich záměry nemohou být považovány za skutečný motiv k jejich klasifikaci. Důležité není to, co chtějí dělat, jakými city jsou vedeny, důležité jsou jejich činy jako takové, zhodnocené a určené z hlediska jejich významu pro hrdinu a průběh děje. Setkáváme

se zde se stejnou situací jako při zkoumání motivací: ať jsou city odesilatele nepřátelské, neutrální nebo přátelské, nemá to vliv na průběh děje.

3. Opačný případ: jeden okruh jednání se rozděluje mezi několik postav. Jestliže je drak zabít v boji, nemůže pronásledovat. Kvůli pronásledování se zavádějí speciální postavy: dračí manželky, dcery, sestry, tehyně a matky, jeho ženské příbuzenstvo. Prvky D, E a F se někdy také rozdělují, ačkoliv takové rozdělení často bývá umělecky nezdařilé. Zkouší jedna postava a odměňuje náhodně jiná. Že se funkce carovy dcery rozděluje mezi ni a jejího otce, jsme viděli již dříve. Nejčastěji se však tento jev týká pomocníků. Zde se musíme především zastavit u vztahu mezi kouzelnými prostředky a kouzelnými pomocníky. Srovnajme si následující případy: 1. Ivan dostává létající koberec a odlétá na něm k carově dceři nebo domů. 2. Ivan dostává koně, odlétá na něm k carově dceři nebo domů. Vidíme, že *předměty jednají jako živé bytosti*. Tak kyj sám zabíjí všechny nepřátele, sám trestá zloděje atd. Srovnávejme dále: 1. Ivan dostává darem orla a odlétá na něm. 2. Ivan dostává darem schopnost měnit se v sokola a jako sokol odlétá. Jiné porovnání: 1. Ivan dostává koně, který může vytrásat (kálet) zlato, a činí z Ivana boháče. 2. Ivan sní ptačí vnitřnosti, získává schopnost plivat zlato a stává se boháčem. Na těchto dvou příkladech vidíme, že *kvalita funguje jako živá bytost*. A tak z hlediska morfologie, vybudované na funkcích jednajících osob, musí být živé bytosti, předměty a vlastnosti nazírány jako identické veličiny. Přece jen je však vhodnější nazývat živé bytosti kouzelnými pomocníky, a předměty a vlastnosti kouzelnými prostředky, ačkoliv fungují zcela stejně.

Tato identita je ostatně jistým způsobem omezena. Lze stanovit tři kategorie pomocníků: 1. Univerzální pomocníci, schopní splnit (v jistých druzích) všech pět funkcí pomocníka. Takovým pomocníkem je v našem materiálu pouze kůň. 2. Dílčí pomocníci, schopní splnit několik funkcí, kteří však v našem materiálu neplní všech pět funkcí pomocníka. Sem patří různá zvířata kromě koně, duchové z prstenu, různí šikovní chlapíci atd. 3. Specifičtí pomocníci, plnící pouze jednu funkci. Sem patří pouze předměty. Klubíčko slouží k průvodcovství, zázračný meč k vítězství nad nepřítelem, gusle, jež hrají samy od sebe, slouží ke splnění úkolu zadaného carovou deerou atd. Odtud vidíme, že kouzelný prostředek není ničím jiným, než zvláštní formou kouzelného pomocníka.

Je třeba ještě připomenout, že hrdina se také dosti často obejde bez jakýchkoliv pomocníků. Jako by byl pomocníkem sám sobě. Kdybychom však měli možnost prostudovat atributy, mohli bychom ukázat, že v těchto případech přecházejí na hrdinu nejenom funkce pomocníka, ale i jeho atributy. Jedním z nejdůležitějších atributů pomocníka je jeho věštecká schopnost: věštecký kůň, žena-prorokyně, moudrý chlapec aj. Když po-

mocník chybí, přechází tato vlastnost na hrdinu. Dostáváme postavu věšteckého hrdiny.

Naopak pomocník někdy plní ty funkce, které jsou specifické pro hrdinu. Kromě G je pro něho specifická pouze reakce na činy dárce. I zde však pomocník často vystupuje na hrdinově místě. Myši vyhrávají ve hře na slepou bábu nad medvědem. Vděčná zvířata plní úkoly od baby Jagy místo Ivana (159, 160).

---

## VII) ZPŮSOBY UVÁDĚNÍ NOVÝCH POSTAV DO DĚJE

---

Postavy každé kategorie se objevují jinou formou; u každé kategorie se používá zvláštních způsobů, jimiž je postava zařazována do průběhu děje. Tyto formy jsou následující:

*Škůdce* se objevuje v průběhu děje dvakrát. Poprvé se objevuje náhle, odjinud (přilétá, připlíží se apod.). Podruhé vstupuje do děje jako postava nalezená, obvykle v důsledku průvodcovství.

*Dárce* je náhodně potkán, nejčastěji v lese (chaloupka) nebo na poli, po cestě, na ulici.

*Kouzelný pomocník* je uveden do pohádky jako dar. Tento okamžik označujeme F; možné varianty jsou uvedeny výše.

*Odesílatel, hrdina, nepravý hrdina a také carova dcera* jsou zahrnuti už ve výchozí situaci. O nepravém hrdinovi se při vypočítávání jednajících postav ve výchozí situaci často přímo slovy nehovoří, teprve později se ukáže, že žije u dvora nebo v domě. Carova dcera, podobně jako škůdce, se objevuje v pohádce dvakrát. Podruhé je uváděna jako nalezená osoba, přičemž hledač může uvidět nejdříve ji a pak škůdce (drak není doma, dialog s carovou dcerou), nebo naopak.

Toto rozdělení lze považovat za pohádkovou normu. Bývají však i odchylky: Nevyskytuje-li se v pohádce dárce, formy jeho objevení přecházejí na následující postavu, totiž na pomocníka. Hrdina potkává různé šikovné chlapíky, jako se to obvykle stává s dárce. Když postava zahrnuje dva okruhy jednání, uvádí se v těch formách, v nichž její činnost začíná. Moudrá žena, která je nejprve dárce, pak pomocníkem a carovou dcerou, vstupuje do děje jako dárce, a nikoliv jako pomocník nebo carova dcera.

Druhá odchylka spočívá v tom, že všechny postavy mohou být uváděny prostřednictvím výchozí situace. Tato forma je specifická, jak již bylo uvedeno, pouze pro hrdiny, pro odesílatele a pro carovu dceru. Můžeme pozorovat dvě základní formy výchozích situací: situaci, která zahrnuje hledače s jeho rodinou (otec a tři synové), a situaci, zahrnující škůdce

oběť a jeho rodinu (tři carovy dcery). V některých pohádkách jsou dány obě situace. Jestliže pohádka začíná nedostatkem, pak je nutná situace s hledačem (někdy i odesilatelem). Tyto situace mohou také splynout. Protože však výchozí situace vždycky vyžaduje členy jedné rodiny, netvoří dvojici hledač–hledaný Ivan a carova dcera, nýbrž bratr a sestra, synové a matka atd. Taková situace zahrnuje jak hledače, tak škůdcovu oběť.<sup>33</sup>

Některé z takových situací jsou rozpracovány epicky. Hledač zpočátku není přítomen. Rodí se, obvykle nadpřirozeným způsobem. Nadpřirozené zrození hrdiny je velice důležitým pohádkovým prvkem. Je to jedna z forem objevení hrdiny a je pojato do výchozí situace. Zrození je obvykle provázeno proroctvím o hrdinově osudu. Ještě před expozicí se projevují atributy budoucího hrdiny. Vypráví se o jeho rychlém růstu, o jeho převaze nad bratry. Jindy naopak je Ivan hlupák. Všechny tyto atributy hrdiny nemůžeme zkoumat. Některé z nich jsou vyjádřeny činy (spor o prvenství). Tyto činy však netvoří funkce průběhu děje.

Připomeňme si ještě, že výchozí situace vykresluje často situaci zvláštní, někdy zdůrazněné pohody a blahobytu, často ve velmi výrazných a barvitých formách. Tato pohoda slouží jako kontrastní pozadí pro následující neštěstí.

Do této situace pohádka zapojuje někdy i dárcce, pomocníky a škůdce. Zvláštní pozornosti vyžadují pouze ty situace, do nichž je začleněn škůdce. Protože situace vždycky vyžaduje členy jedné rodiny, mění se škůdce, pojatý do výchozí situace, v hrdinova příbuzného, i kdyby se co do atributů jednoznačně ztotožňoval s drakem, čarodějnici atd. Např. čarodějnice v pohádce č. 93 je typická dračice. Když je však přenesena do výchozí situace, stává se hrdinovou sestrou.

Je třeba připomenout situování druhých a vůbec opakovaných dějových sledů. Tyto druhé dějové sledy také začínají jistou výchozí situací. Jestliže Ivan dobyl nevěsty a kouzelného prostředku a carova dcera (někdy již Ivanova manželka) pak tento kouzelný prostředek odcizí, setkáváme se se situací: škůdce + hledač + budoucí objekt hledání. V druhých dějových sledech je tedy škůdce ve výchozí situaci přítomný častěji. Stejná postava může v jednom dějovém sledu hrát jednu roli, a ve druhém jinou. (Čert je v prvním sledu pomocníkem a v druhém škůdcem atd.) Všechny postavy z prvního dějového sledu, které později vystupují i ve druhém, už jsou na scéně, jsou čtenáři nebo posluchači známy, a nové objevení postav příslušné kategorie již není zapotřebí. Stává se však, že v druhém

<sup>33</sup> Lze pozorovat, že v takových pohádkách se carova dcera uvádí dodatečně. Ivan se vypraví hledat svou matku, unesenou Koščejem, a nachází carovu dceru, kterou kdysi Koščeť také unesl.

dějovém sledu vypravěč zapomene např. na pomocníka z prvního sledu a nutí hrdinu, aby ho znovu získával.

Zvláštní připomínku vyžaduje ještě situace, která zahrnuje macechu. Macecha je buď představena okamžitě, nebo se vypráví, jak umírá starcova první žena a jak se stařec žení s druhou. Druhým sňatkem do pohádky vstupuje škůdce. Pak se rodí dcery – rovněž škůdci nebo nepraví hrdinové.

Všechny tyto otázky mohou být rozpracovány detailněji, pro naše obecně morfologické cíle však tyto poukazy stačí.

Zkoumáním postav podle jejich funkcí, jejich rozdělením na kategorie a zkoumáním forem jejich vstupu do děje jsme mimoděk vedeni k problému pohádkových postav vůbec. V předchozích výkladech jsme přesně oddělili otázku o tom, kdo v pohádce jedná, od otázky o činech jako takových. Nomenklatura a atributy jednajících osob reprezentují variabilní veličiny pohádky. Pod pojmem atributy rozumíme souhrn všech vnějších vlastností postavy: jejich věk, pohlaví, stav, zevnějšek, jeho zvláštnosti atd. Tyto atributy dodávají pohádce její výraznost, její krásu a půvab. Když se mluví o pohádce, vytane nám na mysli především baba Jaga se svou chaloupkou, draci s mnoha hlavami, carevič Ivan a krásná carova dcera, kouzelní létající koně a mnoho dalšího. Jak jsme však již viděli, v pohádce lze snadno zaměnit jednu postavu druhou. Tyto záměny mají své příčiny, někdy velmi složité. Skutečný život sám vytváří nové, výrazné obrazy, které vytlačují pohádkové postavy. Vliv mají eposy sousedních národů, vliv má i písemnictví, náboženství, a to jak křesťanské, tak lidové pověry. Pohádka v sobě zachovává stopy dávného pohanství, starých obyčejů a obřadů. Pohádka postupně prochází metamorfózou, a tyto transformace, metamorfózy pohádek rovněž podléhají jistým zákonům. Všechny tyto procesy mají za následek takovou mnohotvárnost, že vyznat se v ní lze jen velmi obtížně.

Studium těchto jevů je nicméně přece jen možné. Stálost funkcí je zachovávána, a to dovoluje systemizovat i ty prvky, které se kolem funkcí seskupují.

Ale jak tento systém vytvořit?

Nejlepší způsob, jak se o to pokusit, je sestavení tabulek. O tabelaci pohádek hovořil již Veselovskij, ačkoliv příliš nevěřil v její možnost.

Pokusili jsme se takové tabulky sestavit. Uvést čtenáře do všech jejich detailů není možné, i když nejsou zase tak příliš složité. Zkoumání atributů postav vytváří pouze následující tři základní rubriky: zevnějšek a pojmenování, zvláštnosti vstupu do děje, obydlí. K tomu přistupuje

řada jiných, drobnějších, pomocných prvků. Charakteristickými vlastnostmi baby Jagy jsou např. její jméno, její zevnějšek (kostěná noha, nos až do stropu aj.), její chaloupka otáčející se na kuřích nožkách a způsob, jakým se objevuje: přiletí v moždíři za velkého hvízdání a rámusu. Jestliže je postava určena z hlediska funkce, např. jako dárce, pomocník atd., a do rubrik je zapsáno všechno, co se o ní říká, dostáváme velmi zajímavý obraz. Celý materiál náležející do jedné rubriky může být zkoumán zcela samostatně na základě všech pohádek. Ačkoli tyto prvky jsou veličinami variabilními, i zde je možno pozorovat velkou opakovanost. Nejčastěji se opakující, nejvýraznější prvky jsou jistým pohádkovým kánonem. Tento kánon lze vymezit, k tomu je však třeba nejprve vůbec určit, jak odlišovat základní formy od odvozených a heteronomních. Existuje kánon mezinárodní, existují formy národní, speciálně indické, arabské, ruské, německé, a jsou dále i formy regionální – severní, novgorodské, permské, sibiřské atd. Konečně existují formy diferencované podle jistých sociálních kategorií, jako jsou vojáci, vesnická chudina, poloměstské vrstvy. Dále můžeme pozorovat, že prvek, který se obvykle vyskytuje v jedné rubrice, vyskytne se nenadále v rubrice zcela jiné: tento jev nazýváme přesunem forem. Např. drak může hrát roli dárce – rádce. Takové transpozice (perestankovka) hrají velkou úlohu při vytváření pohádkových útvarů, přičemž tyto útvary jsou často považovány za nový syžet, ačkoliv jsou – právě jako výsledky určité transformace, určité metamorfózy – odvozeny ze starých. Transpozice není jediným druhem transformace. Při seskupování materiálu každé rubriky můžeme určit všechny způsoby nebo přesněji všechny druhy transformací. U druhů transformací se nebudeme zastavovat, protože by nás to zavedlo příliš daleko. Transformace představují materiál pro samostatné bádání.

Ale sestavení tabulek, zkoumání atributů jednajících osob i studium variabilních veličin vůbec umožňuje i něco jiného. Víme již, že pohádka je vybudována na stejných funkcích. Zákonům transformace podléhají nejenom atributivní prvky, ale i funkce, ačkoliv je to méně patrné a mnohem obtížněji se to zkoumá. (Ty formy, které považujeme za základní, jsou v našem výčtu vždycky umístěny jako první.) Kdybychom se touto otázkou zabývali speciálně, mohli bychom zkonstruovat pra-formu kouzelné pohádky nejen schematicky, jak jsme to provedli zde, nýbrž i konkrétně. Vždyť pro jednotlivé syžety se to už dělá dávno. Kdybychom eliminovali všechny místní a druhotné útvary a ponechali pouze základní formy, dostali bychom tu pohádku, vůči níž se všechny kouzelné pohádky budou jevit jako varianty. Průzkum, který jsme provedli v tomto směru, nás jako k základní formě kouzelných pohádek vůbec dovedl k těm pohádkám, kde drak unese carovu dceru, Ivan potkává Jagu, dostává koně, odlétá, za přispění koně zvířezí nad drakem, vrací se, je pronásledován



dračicemi, setkává bratry atd. Dokázat to však lze pouze pomocí přesného zkoumání pohádkových metamorfóz, transformací. V rovině formálních otázek nás to dovede konečně k problému syžetů a variant a k problému vztahu syžetů ke kompozici.

Zkoumání atributů vede však ještě k jinému, velmi důležitému výsledku. Jestliže jsou vypsány všechny základní formy pro každou rubriku a soustředěny do jedné pohádky, pak taková pohádka ukazuje, že v jejích základech spočívají určité abstraktní představy.

Vysvětlíme tuto myšlenku blíže na příkladu. Jestliže vypíšeme do jedné rubriky všechny úkoly dárců, uvidíme, že tyto úkoly nejsou náhodné. Z hlediska průběhu vyprávění (skaz) jako takového nejsou ničím jiným, než jedním z postupů epické retardace: hrdinovi se staví do cesty překážka, po jejímž překonání dostává do ruky prostředek k dosažení svých cílů. Z tohoto hlediska je zcela lhostejné, jakého druhu bude sám úkol. Skutečně, na mnohé z takových úkolů nutno pohlížet pouze jako na součást určité umělecké kompozice. Pokud se však týče základních forem úkolů, můžeme pozorovat, že mají zvláštní skrytý cíl. Otázka, co se vlastně chce Jaga nebo jiný dárců od hrdiny dozvědět, v čem ho zkouší, připouští *jediné* řešení a odpověď na ni lze vyjádřit v abstraktní formuli. Právě taková formule, svou podstatou však odlišná, osvětluje úkoly carovy dcery. Srovnáváme-li formule, zjistíme, že jedna vyplývá z druhé. Při konfrontaci těchto vzorců s jinými prozkoumanými atributivními prvky dostáváme proti veškerému očekávání obdobný souvislý řetězec jak v logickém plánu pohádky, tak plánu uměleckém. Ivanovo polehávání na peci (mezinárodní, ne ruský rys), spojení s jeho nebožtíky rodiči, obsah zákazů a jejich porušování, strážní stanoviště dárců (základní forma – chaloupka baby Jagy), dokonce takové podrobnosti jako zlaté vlasy carovy dcery (rys rozšířený po celém světě) dostávají zcela specifický význam a mohou být zkoumány. Studium atributů umožňuje vědecký *výklad* pohádky. Z historického hlediska to znamená, že kouzelná pohádka je ve svých morfologických základech *mýtem*. Jsme si plně vědomi, že z hlediska současné vědy vyslovujeme myšlenku zcela kacířskou. Tato myšlenka byla dostatečně zdiskreditována stoupenci mytologické školy. Táž myšlenka však má tak silné zastánce, jako je Wundt, a my k ní nyní dospíváme cestou morfologické analýzy.

Ale to říkáme jen jako dohad. Morfologická bádání v této oblasti je třeba spojit se studiem historickým, což prozatím nemůže patřit mezi naše úkoly. V tomto bodě musí být pohádka zkoumána v souvislosti s náboženskými představami.

Víme tedy, že studium atributů jednajících osob, jež jsme pouze načrtli, je mimořádně důležité. Není naším úkolem přesně rozdělit jednající osoby podle jejich atributů. Hovořit o tom, že škůdcem může být drak, čaro-

dějnice, Jaga, loupežníci, kupci, zlá carova dcera atd., a dárcem může být Jaga, stařenka, „babuška-zadvorenka“, lesní duch, medvěd atd., nemá význam, protože by to zavádělo k sestavování katalogu. Takový katalog je zajímavý pouze v tom případě, je-li uspořádán pod zorným úhlem obecnějších otázek. Tyto otázky jsme naznačili: běží o zákony transformací a o abstraktní představy, odrážející se v základních formách těchto atributů. Navrhli jsme také systém a plán rozpracování (viz příloha I, str. 101). Jednou vytyčené obecné otázky však vyžadují speciálního zkoumání a v našem krátkém náčrtu je nelze řešit; pak jednoduchý katalog ztrácí obecný význam a stal by se suchým seznamem, užitečným pro odborníka, pro širší okruh čtenářů však nezajímavým.

Prvotní rostlina (Urpflanze) bude tou nejpodivuhodnější bytostí na světě, kterou mi sama příroda bude muset závidět. S takovým modelem a klíčem bude možno do nekonečna vynalézat rostliny, jež musí být důsledné, tj. jež sice neexistují, ale mohly by existovat. [...]

Nejsou jakýmsi poetickými nebo malířskými stíny či iluzemi, nýbrž náleží jim vnitřní pravda a nezbytnost. A týž zákon lze uplatnit na všechno živé.

GOETHE

---

## IX) POHÁDKA JAKO CELEK

---

### A) *Způsoby spojování jednotlivých vyprávění*

Nyní, když jsme probrali hlavní prvky pohádky a osvětlili některé doplňkové momenty, můžeme přistoupit k rozložení libovolného textu na jeho součásti.

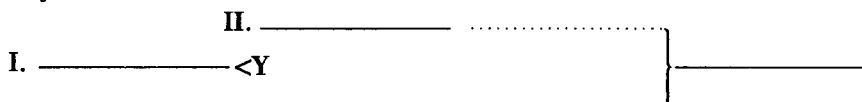
Především vyvstává otázka, co rozumíme pod pojmem pohádka.

Morfologicky může být kouzelnou pohádkou nazváno každé rozvíjení děje od škůdcovství (A) nebo nedostatku (a) přes další funkce až po svatbu (W\*) nebo jiné funkce, jichž bylo užito jako rozuzlení (razyjazka). Koncovými funkcemi jsou někdy odměna (F), získání něčeho nebo likvidace neštěstí vůbec (K), záchrana před pronásledováním (Rs) atd. Takovou posloupnost jsme nazvali *dějový sled* (chod). Každé nové škůdcovství, každý nový nedostatek vytváří nový dějový sled. Jedna pohádka může mít několik dějových sledů a při analýze je především třeba určit, z kolika dějových sledů se skládá. Jeden dějový sled může bezprostředně následovat po druhém, mohou se však i proplétat: zahájená dějová posloupnost se pozastaví a vloží se nový sled. Vymezit dějový sled není vždycky snadné, ale lze to vždy učinit s velkou přesností. Jestliže však jsme podmíněně vymezili pohádku jako dějový sled, neznamená to ještě, že množství dějových sledů přesně odpovídá množství pohádek. Zvláštní postupy paralelismu, zdvojování aj. vedou k tomu, že jedna pohádka se může skládat z několika dějových sledů.

Proto dříve než budeme řešit otázku, jak odlišit text obsahující jednu pohádku od textu obsahujícího dvě nebo více pohádek, podíváme se, jakými způsoby se spojují dějové sledy, nezávisle na tom, kolik je v textu pohádek.



Jindy je však sloup pouhou rekvizitou. Při loučení si hrdinové navzájem předávají signalizační předmět (lžičku, zrcadlo, šáteček). Předání signalizačního předmětu označíme značkou Y. Schéma takových pohádek je následující:



To jsou hlavní způsoby spojování dějových sledů.

Vyvstává však otázka: za jakých okolností vytváří několik sledů jednu pohádku, a kdy máme před sebou dvě nebo více pohádek? Především je třeba říci, že *způsob spojování dějových sledů nemá z tohoto hlediska význam*. Neexistují žádné zcela zřetelné příznaky. Můžeme však uvést několik jasnějších případů.

S jednou pohádkou se setkáváme v následujících případech:

1. Skládá-li se celá pohádka z jednoho dějového sledu.

2. Skládá-li se pohádka ze dvou dějových sledů, z nichž jeden končí kladně a druhý záporně. Vzor: I. dějový sled: Macecha vyhání nevlastní dceru. Otec ji odváží. Nevlastní dcera se vrací s dary. II. dějový sled: Macecha posílá vlastní dcery, otec je odváží, vlastní dcery se vracejí potrestané.

3. Při ztrojování celých dějových sledů. Drak unese dívku. I.–II. dějový sled: starší bratři odcházejí po řadě ji hledat a někde uváznou. III. dějový sled: odchází nejmladší a vysvobodí dívku i bratry.

4. Jestliže je v prvním dějovém sledu získán kouzelný prostředek, kterého se použije až ve druhém. Příklad: I. dějový sled: Bratři odcházejí z domova, aby si opatřili koně. Dobudou jich a vracejí se domů. II. dějový sled: Drak vyhrožuje carově dceři. Bratři se vypravují na cestu. S pomocí koní dosahují cíle. Tady se zřejmě stala následující věc: získání kouzelného prostředku, obvykle umístěné do střední části pohádky, je tu posunuto dopředu před hlavní expozici (drakovy hrozby). Před získáním kouzelného prostředku dochází k uvědomění si nedostatku, ničím nemotivované – bratři náhle chtějí mít koně, to však vyvolává hledání, tj. dějový sled.

5. Jednu pohádku máme i v tom případě, jestliže před konečnou likvidací neštěstí je náhle pocíten nějaký nedostatek, který vyvolává nové hledání, tj. nový dějový sled, ne však novou pohádku. V těchto případech je třeba nového koně, vejce s Koščejevou smrtí apod., což je začátkem nového rozvíjení děje, a započatý úsek se na čas pozastavuje.

6. O jednu pohádku jde také v tom případě, když se v expozici vyskytuje dvojí škůdcovství zároveň (vyhnání a začarování nevlastní dcery aj.).

7. Jedna pohádka je také v textech, kde první dějový sled obsahuje boj s drakem a druhý začíná uloupením kořisti bratry, shozením bratra do propasti atd., pak následuje L (neoprávněné nároky) a těžké úkoly. Je to ono rozvíjení děje, které jsme vysvětlili při výčtu všech funkcí pohádky. To je nejúplnějši a nejdokonalejši forma pohádek.

8. Pohádky, v nichž se hrdinové loučí u ukazatele cest, mohou také být považovány za jednotné pohádky. Je však třeba poznamenat, že osud každého bratra může být zcela samostatnou pohádkou; možná, že tento případ bude třeba z třídy jednotných pohádek vyřadit.

Ve všech ostatních případech jsou tu dvě nebo více pohádek. Při určování, jde-li o jednu či více pohádek, se nesmíme nechat mást velmi krátkými dějovými sledy. Zvlášt' krátké jsou ty dějové sledy, které obsahují ničení setby a vyhlášení války. Zničení setby zaujímá vřbec poněkud zvláštní místo. Většinou je ihned patrné, že postava, která ničí setbu, hraje ve druhém dějovém sledu větší úlohu než v prvním, a že zničením setby se tato postava pouze uvádí. V pohádce č. 105 kobyla, která krade seno, se později stává dárce (viz též pohádky č. 186 a 187). V pohádce č. 126 je v podobě ptáčka, kradoucího pšenici, uváděn měděný mužiček analogický s mužičkem z pohádek č. 123 a 125 („A ten ptáček, to byl měděný mužiček.“). Není však možné rozdělovat pohádky podle toho, v jakých formách se objevují postavy, jinak by se dalo říci, že každý první dějový sled jen připravuje a uvádí postavy pro dějový sled následující. Teoreticky jsou krádež setby a chycení zloděje zcela samostatné pohádky. Takový dějový sled je však většinou pocíťován jako vstupní.

### B) *Příklad analýzy*

Když víme, jak se rozdělují dějové sledy, můžeme rozložit jakoukoliv pohádku na její součásti. Vzpomeňme si, že základními součástmi jsou funkce jednajících osob. Dále tu máme spojovací prvky a poté motivace. Zvláštní místo zaujímají formy objevení jednajících osob (přilet draka, setkání s Jagou). Konečně máme atributivní prvky nebo rekvizity, jako je chaloupka baby Jagy nebo její hliněná noha. Těchto pět typů prvků určuje nejen konstrukci pohádky, nýbrž i pohádku jako celek.

Pokusíme se rozložit libovolnou pohádku úplně a slovo za slovem. Jako příklad si zvolíme krátkou pohádku o jednom dějovém sledu, nejkratší pohádku z celého našeho materiálu. Schematické analýzy složitějších pohádek uvádíme v přílohách, protože jsou důležité především pro odborníky. Budeme rozebírat pohádku č. 113 – „Zlé labutě“. (Číslo v hranatých závorkách odkazuje k tabulkám v příloze, str. 101n).

(1) Byl jednou jeden stařeček a jedna stařenka a ti měli dcerušku a maličkého synáčka.

(2) „Dceruško, dceruško,“ řekla matka, „půjdeme do práce, přineseme ti houstičku, ušijeme šátečky a koupíme šáteček, buď hodná, dávej pozor na bratříčka, z domova nechod.“

(3) Rodiče odešli

(4) a dcerka zapomněla, co jí nakázali,

(5) posadila bratříčka do trávy pod okno a sama vyběhla ven a hrála si a běhala až do večera.

(6) Přiletěly zlé labutě, chytily chlapečka a odnesly ho na křídlech.

(7) Přišla holčička – kouká, bratříček nikde.

(8) Volala, běhala, ale marně. Volala, plakala, že dostane od tatínka a od maminky, ale bratříček se neozval.

(9) Vyběhlo děvčátko v širé pole;

(10) v dálce se mihly labutě a zmizely za černým lesem. Zlé labutě se už dávno smutně proslavily, dělaly škodu a kradly malé děti. Dívka uhádla, že unesly jejího bratříčka, a rozběhla se za nimi.

(11) Běžela, běžela, až tu náhle uviděla pícku.

(12) „Pícko, pícko, pověz mi, kam letěly labutě?“ „Když sníš můj černý pirožek, povím ti to!“

(1) Výchozí situace –  $\alpha$

(2) Zákaz zesílený sliby –  $\gamma^1$

(3) Odloučení starší generace –  $\beta^1$

(4) Motivuje se porušení zákazu (mot.)

(5) Porušení zákazu –  $\delta^1$

(6) Škůdcovství: únos –  $A^1$

(7) Rudiment sdělení o neštěstí –  $B^4$

(8) Detailizace: rudiment ztrojení

(9) Odchod z domova a hledání –  $C \uparrow$

(10) V pohádce není odesílatel, který by oznámil neštěstí, proto jeho role s jistým zpožděním přechází na samého škůdce: na okamžik se objeví a tím poskytne informaci o povaze neštěstí.

(11) Objevení se zkoušejícího; je potkán náhodně – kanonická forma [71, 73].

(12) Dialog se zkoušejícím (zkrácený) a zkouška –  $D^1$  [76, 78b]

(13) „Ó, u nás doma ani bílé nejíme!“

(14) (Následuje setkání s jabloní a s říčkou. Obdobné návrhy a obdobné domyšlivé odpovědi.)

(15) Dlouho by musela běhat po polích a dlouho bloudit lesem, ale naštěstí potkala ježka.

(16) Chtěla do něho strčit,

(17) ale bála se, že by se popíchala,

(18) a tak se ptá: „Ježku, ježečku, neviděl jsi, kam letěly labutě?“

(19) „Ale tamhle,“ ukázal ježek.

(20) Dívenka se tam rozběhla, a co nevidí: stojí chaloupka na kuřích nožkách, stojí a otáčí se.

(21) V chaloupce sedí baba Jaga, tlama ztlemená, noha hliněná,

(22) vedle ní na lavičce sedí bratříček

(23) a hraje si se zlatými jablíčky.

(24, 25) Sestra ho uviděla, příkradla se, chytila ho a pryč odtud,

(13) Drzá odpověď, záporná reakce hrdiny. Tento výsledek způsobuje trojnásobné opakování. Pro rozvoj děje je třeba, aby hrdinovi byla poskytnuta pomoc. – E<sub>neg</sub>.

(14) Ztrojení. Motivy D<sup>1</sup> – E<sub>neg</sub><sup>1</sup> se opakují ještě dvakrát. K odměně po třikrát nedochází. – F<sub>neg</sub><sup>1</sup>.

(15) Objevení vděčného pomocníka. – F<sub>6</sub><sup>9</sup>

(16) Bezvýhodné postavení pomocníka bez prosby o ušetření – d<sup>7</sup>

(17) Ušetření – D<sup>7</sup>

(18) Dialog, spojovací element – §

(19) Vděčný ježek se stává pomocníkem, ukazuje cestu – F<sup>9</sup> = G<sup>4</sup>

(20) Obydlí škůdce [92b]

(21) Zevnějšek škůdce [94]

(22) Objevení hledané osoby [98]

(23) Zlato, jeden z typických detailů hledané osoby, atribut [99]

(24) Dobyť s použitím síly nebo chytrosti – K<sup>1</sup>

(25) Návrat, který se nepřipomíná, rozumí se sám sebou – ↓



(26) a labutě za ní, honí ji,  
honí ji, dohánějí, kam se podít?

(27) (Znovu trojí zkouška  
od týchž osob, ale s pozitivní  
odpovědí, která zkoušejícího  
vede k pomoci ve formě záchrany  
před pronásledováním. Říčka,  
jabloň a píčka ukrywají dívku.  
Pohádka končí návratem  
děvčátka domů.)

(26) Pronásledování formou  
letu – Pr<sup>1</sup>

(27) Trojí zkouška – D<sup>1</sup>,  
hrdinova reakce tentokrát  
kladná – E<sup>1</sup>. Zkoušející se dává  
hrdinovi k dispozici – F<sup>9</sup>, a  
zachraňuje ho před  
pronásledováním – Rs<sup>4</sup>.

Vypíšeme-li teď všechny funkce této pohádky, dostaneme následující schéma:

$$\alpha \gamma^1 \beta^1 \delta^1 A^1 C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} D^1 E_{neg}^1 F_{neg}^1 \\ d^1 E^1 F^1 \end{array} \right\} G^4 K^1 \downarrow (Pr^1 D^1 E^1 F^9 = Rs^4) \times \varepsilon$$

Teď si představme, že podobným způsobem by byly analyzovány všechny pohádky našeho materiálu a že by se na základě každé jednotlivé analýzy vypracovalo schéma. K čemu by to vedlo? Především je třeba říci, že rozložení na součásti je neobyčejně důležité pro každou vědu vůbec. Viděli jsme, že až dosud jsme neměli prostředky, abychom to udělali zcela objektivně i u pohádky. To je první, velmi důležitý závěr. Dále: schémata lze srovnávat navzájem a tím je možno řešit celou řadu z těch problémů, o nichž jsme se zmiňovali výše, v úvodní kapitole. Nyní přistupme k řešení těchto otázek.

### C) Otázka klasifikace

Psali jsme již o neúspěšných pokusech o klasifikaci pohádky podle syžetů. Použijeme našich závěrů pro klasifikaci podle strukturních příznaků.

Musíme zde odlišit dvě otázky: 1. Vyčlenění třídy kouzelných pohádek ze všech ostatních. 2. Klasifikaci kouzelných pohádek jako takových.

Ustálenost struktury kouzelných pohádek nám dovoluje stanovit jejich hypotetickou *definici*, která může znít následovně: kouzelná pohádka je vyprávění, vybudované na pravidelném střídání uvedených funkcí v různých podobách, přičemž v každé pohádce jisté funkce nejsou přítomny a jiné se opakují. Při takovém definování ztrácí termín „kouzelný“ (volšebný) svůj smysl, protože si snadno můžeme představit kouzelnou, féerickou, fantaskní (fantastičeskou) pohádku vybudovanou zcela jinak (některé pohádky Andersenovy, Brentanovy nebo Goethova pohádka o hadu a lilii atd.). Na druhé straně i jiné než kouzelné pohádky mohou být vystaveny podle uvedeného schématu. Dosti velké množství legend,

ojedinělé pohádky o zvířatech a ojedinělé novely prozrazují stejnou strukturu. Termín „kouzelný“ (volšebnyj) musí být tedy nahrazen termínem jiným. Najít takový termín je velmi těžké, a tak prozatím ponecháme těmto pohádkám starý název. Termín může být změněn v souvislosti se zkoumáním jiných typů pohádek, což teprve umožní budovat terminologii. Kouzelné pohádky bychom mohli nazývat pohádkami řídicími se schématem sedmi postav. Tento termín je velice přesný, ale také velice nevhodný. Kdybychom definovali tuto třídu pohádek z hlediska historického, zasloužily by si starý a nyní již zavržený název pohádky mytické (mifičeskije).

Taková definice typu vyžaduje ovšem předběžnou analýzu. Nelze očekávat, že analýza jakéhokoliv textu bude rychlou a snadnou záležitostí. Prvek, nejasný v jednom textu, je často zcela jasný v textu paralelním nebo jiném. Kde však paralela není, zůstává text nejasný. Provést správnou analýzu pohádky není vždycky snadné. Je zde třeba jisté zkušenosti a obratnosti. Pravda, velmi mnoho pohádek z ruských sborníků se rozkládá snadno. Celá záležitost je však komplikována tím, že čistá výstavba pohádek je vlastní pouze vesnickému prostředí, a to ještě jen pokud je málo dotčeno civilizací. Veškeré vnější vlivy pohádku mění a někdy i rozkládají. Jakmile vykročíme za hranici absolutně původní pohádky, nastávají komplikace. Afanasjevův sborník představuje v tomto ohledu podivuhodně vděčný materiál. Ale již pohádky bratří Grimmů, zachovávající celkově stejné schéma, předvádějí jeho méně čistou a méně ustálenou podobu. Všechny detaily nelze předvídat. Je třeba také vést v patrnosti, že podobně, jako se asimilují prvky uvnitř pohádky, asimilují se a kříží celé žánry. Někdy vznikají velice složité konglomeráty, v nichž součásti našeho schématu jsou obsaženy jako epizody. Chtěli bychom zde poukázat ještě na to, že podobnou stavbu vykazuje i řada velice starých mýtů, přičemž některé mýty prezentují tuto stavbu v podivuhodně čisté podobě. To je zřejmě ona oblast, kde má pohádka svůj původ. Na druhé straně stejnou strukturu vidíme např. u některých rytířských románů. To je pravděpodobně oblast, která sama sahá svým původem k pohádce. Podrobné srovnávací studium je věcí budoucnosti.

Abychom ukázali, že i některé z pohádek o zvířatech jsou vybudovány obdobně, probereme si pohádku o vlku a kozlátkách (Af. č. 53). Tato pohádka má výchozí situaci (koza a kozlátka), odloučení starší generace, zákaz, úskočné přemlouvání škůdce (vlka), porušení zákazu, únos člena rodiny, oznámení neštěstí, hledání, zabití škůdce (velmi zajímavý příklad asimilace s těžkými úkoly: koza vybízí vlka, aby skočil přes jámu: viz pohádku č. 137, kde carova dcera vybízí cara, aby přešel jámu po bidle). Zabití vlka je zároveň jeho potrestáním. Následuje opětovné získání unesených kozlátek a návrat. Tato pohádka musí být tedy vyřazena z třídy pohádek o zvířatech. Její schéma je následující:

$\alpha \beta^1 \gamma^1 A^1 B^4 C \uparrow I^5 K^1 \downarrow$ .

Jak je vidět, při použití strukturních příkazů může být daná třída pohádky vyčleněna z řady jiných absolutně přesně a objektivně.

Dále již musíme dělit pohádky podle podstaty. Abychom se vyvarovali logických chyb, uvědomme si, že správná klasifikace se může vytvářet na trojím základě: 1. podle variant jednoho příznaku (stromy listnaté a jehličnaté), 2. podle přítomnosti nebo absence jednoho a téhož příznaku (obratlovci a bezobratlí), 3. podle navzájem se vylučujících příznaků (sudokopytníci a hlodavci mezi savci). V rámci jedné klasifikace mohou se tyto postupy členění měnit pouze po celých rodech, družích a odrůdách nebo po jiných stupních hierarchie, ale každý stupeň vyžaduje důsledné užití jediného postupu.

Podíváme-li se nyní na naše schémata (jsou uvedena o něco dále), můžeme si položit otázku, zda bychom nemohli provést klasifikaci podle navzájem se vylučujících příznaků. Na první pohled se zdá, že to není možné, protože ani jedna funkce nevylučuje druhou. Podíváme-li se však pozorněji, vidíme, že existují takové dva páry funkcí, které se setkávají v jednom dějovém sledu jen velmi vzácně, tak vzácně, že disjunkce tu může být považována za zákonitou a spojení za porušení zákona (to však, jak uvidíme níže, nijak neodporuje našemu tvrzení, že pohádky náleží k jednomu typu). Tyto dva páry jsou jednak boj s nepřitelem a vítězství nad ním (H–I), jednak těžký úkol a jeho řešení (M–N). První pár se ve 100 pohádkách vyskytuje jedenačtyřicetkrát, druhý třiatřicetkrát, v jednom dějovém sledu se setkávají třikrát. Dále pozorujeme, že jsou dějové sledy bez těchto funkcí. Na tomto základě lze ihned stanovit čtyři třídy: průběh děje obsahující H–I, průběh obsahující M–N, průběh obsahující obě dvojice (H–I i M–N), průběh bez obou dvojic (bez H–I i M–N).

Klasifikace pohádek se však mimořádně komplikuje tím, že četné pohádky se skládají z několika dějových sledů. Teď hovoříme o pohádkách o jednom dějovém sledu. Ke složitým pohádkám se ještě vrátíme, zatím budeme pokračovat v dělení jednoduchých pohádek.

Další dělení již nemůže probíhat podle čistě strukturních příznaků, protože se navzájem vylučují pouze H–I a M–N, ale žádné jiné funkce. Je tedy třeba zvolit jeden prvek, který je závazný pro všechny pohádky, a podle jeho variant provést dělení. Takovým závazným prvkem je pouze A (škůdcovství) nebo a (nedostatek). Podle variant tohoto prvku je možno provádět další klasifikaci. Tak tedy na první místo každé třídy budou zařazeny pohádky o unesení člověka, dále o uloupení talismanu atd., až se vyčerpají všechny varianty prvku A (škůdcovství). Pak budou následovat pohádky s a, tj. pohádky o hledání nevěsty, o hledání talismanu atd. Je možno namítnout, že se tak dvě pohádky se stejnými začátky

dostanou do různých tříd podle výše formulovaného kritéria, tj. přítomnosti nebo nepřítomnosti funkcí H-I a M-N. Ano, skutečně se to může stát, není to však námitka proti správnosti naší klasifikace. Jestliže se tyto příznaky navzájem vylučují, patří pohádky s H-I a pohádky s M-N svou podstatou k různým formacím. Přítomnost nebo nepřítomnost daného prvku je jejich základním strukturním příznakem. Právě tak v zoologii nebude velryba zařazována mezi ryby, protože dýchá plicemi, ačkoliv se svým vnějším vzhledem velmi podobá rybě. Právě tak bude úhoř zařazen mezi ryby, ačkoliv se podobá hadu, a brambory (hlízy) se klasifikují jako část lodyhy, ačkoliv je každý považuje za kořeny atd. To je klasifikace podle strukturních, vnitřních příznaků, a nikoliv podle příznaků vnějších, variabilních.

Dále tu máme otázku, co s pohádkami o mnoha dějových sledech, tj. s takovými, kde se vyskytuje několik projevů škůdcovství a každý z nich se vyvíjí odděleně. Tady je možné jen jedno řešení, o každém textu s více dějovými sledy je třeba říci: první dějový sled je takový a druhý dějový sled je zas takový. Jiné řešení neexistuje. Je to možná těžkopádné, zvláště když bychom chtěli sestavit přesnou tabulku klasifikace, je to však logicky i co do své podstaty správné.

Tak dospíváme ke čtyřem typům pohádky. Není to v rozporu s naším tvrzením o naprosté jednotnosti všech kouzelných pohádek? Jestliže se prvky H-I a M-N v jednom dějovém sledu navzájem vylučují, neznamená to pak, že máme jakési dva základní typy pohádek, a ne jeden, jak se tvrdilo výše? Ne, není tomu tak.

Jestliže pozorně prozkoumáme ty pohádky, které se skládají ze dvou dějových sledů, zjistíme toto: obsahuje-li jeden dějový sled boj a jeden sled těžký úkol, pak boj je vždycky v prvním dějovém sledu a těžký úkol ve druhém. Právě v těchto pohádkách jsou typické začátky druhých dějových sledů, jmenovitě to, že bratři shodí Ivana do propasti aj. Pro dané pohádky je výstavba ve dvou dějových sledech kanonická. Je to *jedna* pohádka, skládající se ze dvou dějových sledů, základní typ všech pohádek. Velmi snadno se dělí na dvě poloviny. Komplikaci přinášejí bratři. Nejsou-li bratři uvedeni od samotného začátku nebo je-li jejich úloha vůbec omezena, pak pohádka může končit šťastným Ivanovým návratem, tj. koncem prvního dějového sledu, a druhý dějový sled vůbec nemusí začínat. První polovina může tak existovat jako samostatná pohádka. Na druhé straně i druhá polovina je ukončenou pohádkou. Stačí nahradit bratry jinými škůdci nebo prostě začít hledáním nevěsty, a máme pohádku, která se může rozvíjet prostřednictvím těžkých úkolů. Každý dějový sled může tedy existovat odděleně, avšak pouze spojení do dvou dějových sledů dává zcela kompletní pohádku. Je docela možné, že historicky existovaly právě dva typy, přičemž každý má svou historii,

a v jakési dávné epoše se dvě tradice setkaly a slily do jednoho útvaru. Hovoříme-li však o ruských kouzelných pohádkách, jsme nuceni říci, že v současné době je to jedna pohádka, z níž jsou odvozeny všechny pohádky námi probírané třídy.

D) *O vztazích jednotlivých forem struktury k celkové výstavbě*

Podívejme se, co reprezentuje každý druh našich pohádek. Jestliže napíšeme pod sebe všechna schémata, zahrnující boj-vítězství, a rovněž ty případy, v nichž jde o prosté zabití nepřítele bez boje, dostaneme následující schéma:<sup>34</sup>

A B C ↑ D E F G H J I K ↓ Pr Rs ° L Q Ex T U W \*

Jestliže napíšeme pod sebe všechna schémata, zahrnující těžké úkoly, bude výsledek takovýto:

A B C ↑ D E F G ° L M J N K ↓ Pr Rs Q Ex T U W \*

Vzájemné porovnání dvou výsledných schémat poskytne tento výsledek:

A B C ↑ D E F G H J I K ↓ Pr Rs ° L Q Ex T U W \*

A B C ↑ D E F G ° L M J N K ↓ Pr Rs Q Ex T U W \*

Odtud vyplývá, že boj – vítězství a těžké úkoly – jejich řešení si z hlediska pozice v řadě jiných funkcí navzájem odpovídají. Mezi těmito funkcemi mění své místo pouze nepoznaný příchod a požadavky nepravého hrdiny (°L), které následují po boji (carevič se vydává za kuchaře, rozvažeč vody za vítěze), ale předcházejí těžkým úkolům (Ivan se doma ubytuje u řemeslníka, bratři se vydávají za dobyvatele). Dále je možno pozorovat, že dějové sledy s těžkými úkoly jsou nejčastěji druhé, opakované nebo jediné dějové sledy, a jen poměrně zřídka (jednou) vystupují jako první. Jestliže se pohádka skládá ze dvou dějových sledů, pak dějové sledy s bojem vždycky předcházejí dějovým sledům s úkoly. Odtud je možno učinit závěr, že dějový sled s H–I je typicky první sled a dějový sled s těžkými úkoly typicky druhý nebo opakovaný dějový sled. Každý z nich může existovat i odděleně, ale ke spojení dochází vždycky v uvedeném pořadí. Teoreticky je ovšem možné i spojení opačné, v takových případech však vždycky půjde o mechanické spojení dvou pohádek.

Pohádky, zahrnující oba páry (boj i těžké úkoly), poskytují následující obraz (z našeho materiálu č. 123, 136 IV, 171 III):

A B C ↑ F H–I K ↓ L M–N Q Ex U W \*

<sup>34</sup> Schéma ponechává stranou funkce přípravné části; o nich bude řeč později.

Z tohoto je patrné, že i zde funkce H–I předchází funkcím M–N. Mezi nimi stojí L. Zkoumané tři příklady neposkytují materiál k úsudku o tom, je-li při dané kombinaci možné pronásledování. Ve všech zkoumaných případech chybí.

Jestliže napíšeme pod sebe všechna schémata, v nichž se nevyskytuje ani boj v žádné ze svých podob, ani těžké úkoly, dostaneme následující řadu:

$$A B C \uparrow D E F G K \downarrow Pr Rs Q Ex T U W *$$

Jestliže porovnáme schéma těchto pohádek se schémata předcházejícími, uvidíme, že ani tyto pohádky nemají nějakou specifickou strukturu. Variabilnímu schématu

$$A B C \uparrow D E F G \frac{H J I K \downarrow Pr-Rs \text{ } ^\circ L}{\text{ } ^\circ L M J N K \downarrow Pr-Rs} Q Ex T U W *$$

podléhají všechny pohádky našeho materiálu, přičemž dějové sledy s H–I se rozvíjejí podle horní větve a dějové sledy s M–N podle větve dolní, dějové sledy s oběma páry se rozvíjejí nejdříve podle horní větve, a poté, aniž by došly do konce, podle dolní, a dějové sledy bez H–I i bez M–N pomíjejí specifické prvky každého dějového sledu.

Po sloučení všech opakujících se elementů z obou větví a po zařazení funkcí  $^\circ L$  podle horní větve (tj. na konci rozvětvení; v dolní větvi stojí na jeho počátku) vypadá konečné schéma následovně:

$$A B C \uparrow D E F G \frac{H}{M} J \frac{I}{N} K \downarrow Pr - Rs \text{ } ^\circ L Q Ex T U W *$$

V příloze III dosazujeme do tohoto schématu náš materiál.

Jaké závěry z této konfrontace schématu s konkrétními texty vyplývají?

Zprv je tu potvrzena naše obecná teze o naprosté jednotě výstavby kouzelných pohádek.

Tento nejdůležitější obecný závěr se zprvu zdá být neslučitelný s naší představou o bohatství a rozmanitosti pohádek.

Jak již bylo uvedeno, tento závěr byl zcela nečekaný. Nečekal ho ani autor této práce. Je to natolik zvláštní a podivný jev, že se u něho zastavíme, dříve než přejdeme k dílčím, formálním závěrům. Není ovšem naší záležitostí vyložit tento jev, máme pouze konstatovat samotný fakt. Přece však bychom chtěli položit otázku: jestliže jsou všechny kouzelné pohádky tak jednotné co do své formy, neznamená to, že všechny pocházejí z jednoho zdroje? Na tuto otázku nemá právo odpovědět morfolog:

předává své závěry historikovi nebo se sám musí změnit v historika. Za sebe však můžeme říci alespoň formou hypotézy: ano, zdá se, že tomu tak skutečně jest. Otázka pramenů nesmí však být položena z úzce geografického hlediska. „Společný zdroj“ neznamena, že pohádky přišly např. z Indie, odtud se rozšířily do celého světa a při svém putování přijaly různé formy, jak se to někdy tvrdí. Společný pramen může být i psychologické povahy. V této oblasti mnoho udělal Wundt. Ale i zde musíme být přece jen nadmíru opatrní. Kdyby se omezenost pohádky vysvětlovala omezenými schopnostmi lidské fantazie vůbec, neměli bychom kromě dané třídy pohádek žádné další; a zatím máme tisíce jiných pohádek, které se kouzelným pohádkám vůbec nepodobají. Společným pramenem může být konečně realita každodenního života (byt). Morfologické zkoumání pohádky však ukáže, že v pohádkách je reality každodenního života velmi málo. Od této reality k pohádkám existují jisté přechodové stupně a každodenní život se v nich odráží nepřímou. Jedním z takových přechodových stupňů jsou staré víry, vyrostlé na určitém stupni rozvoje denního života, a je velice dobře možné, že existuje zákonité spojení mezi denním životem a náboženstvím na jedné straně a náboženstvím a pohádkou na straně druhé. Ale jak odumírá starý způsob života, odumírá náboženství a jeho obsah se mění v pohádku. Pohádky obsahují tak patrné stopy náboženských představ, že je lze vysledovat bez pomoci historických výzkumů, jak už bylo ukázáno výše. Protože však se taková hypotéza snadněji objasňuje historicky, uvedeme jako příklad malou paralelu mezi pohádkami a starými vírami. Pohádka zná tři základní formy prostředků sloužících k přenesení Ivana vzduchem. Je to létající kůň, pták a létající koráb. Právě tyto formy však představují přenašeče duší zemřelých, přičemž u pasteveckých a zemědělských národů převládá kůň, u lovců orel a u přímořských obyvatel koráb.<sup>35</sup> Frobenius dokonce uvádí vyobrazení takového korábu duší (Seelenschiff) ze severozápadní Ameriky. Lze tedy předpokládat, že jeden z úhelných kamenů pohádkové kompozice, totiž *putování*, je odrazem představ o putování duší v záhrobním světě. Tato představa a ještě některé jiné mohly nepochybně vzniknout nezávisle na sobě po celé zeměkouli. Míšení kultur a vymírání starých věr dovřují vše ostatní. Létající kůň je nahrazen zábavnějším kobercem. Zašli jsme však příliš daleko. Přenecháme to k posouzení historikům. Pohádka byla ještě velmi málo zkoumána v rovině studia paralel mezi pohádkou a náboženstvím a s dalším jejím pronikáním do denního života a ekonomiky.

<sup>35</sup> Srov. J. v. Negelein, *Die Reise der Seele in Jenseits*, Zeitschrift des Vereins für Volkskunde, 1901–2; týž, *Das Pferd im Seelenglauben*, tamt.; G. Weicker, *Der Seelenvogel*, 1902; L. Frobenius, *Die Weltanschauung der Naturvölker*, 1898, zvl. kap. 1 o ptačím mýtu.

To je nejobecnější, základní závěr celé naší práce. Teď už nemůžeme říkat se Speranským, že ve vědě o pohádce neexistují žádná zobecnění. Pravda, dané zobecnění je pouhý pokus. Jestliže je však správné, musí v budoucnosti přivodit řadu jiných zobecnění, a tehdy se možná začne postupně rozptylovat ono tajemství, jímž je naše pohádka stále ještě tak neproniknutelně zahalena.

Vraťme se však k našemu schématu. Tvrzení o absolutní stabilitě jako by nebylo potvrzováno tím, že posloupnost funkcí není všude taková, jak to uvádí výsledné schéma. Pozorné prostudování schémat odhalí některé odchylky. Můžeme např. vidět, že prvky D E F často stojí před A. Neporušuje to zákon? Neporušuje, protože zde nejde o novou, nýbrž o *převrácenou* posloupnost.

Obvyklá pohádka uvádí např. nejdříve neštěstí a potom získání pomocníka, který je likviduje. Převrácená posloupnost uvádí nejdříve získání pomocníka a pak neštěstí, které pomocník likviduje (prvky D E F před A). Jiný příklad: obvykle se nejdříve uvádí neštěstí a pak odchod z domova (A B C ↑). Převrácená posloupnost uvádí nejdříve odchod z domova, obvykle bez určitého cíle („podívat se po lidech a ukázat, co dovedu“), a poté se hrdina cestou dozvídá o neštěstí.

Některé funkce si mohou vyměňovat místa. V pohádce č. 93 a 159 probíhá boj se škůdcem až po pronásledování. Poznání a odhalení, svatba a trest mohou být navzájem přemístovány. K předání kouzelného prostředku někdy dojde před odchodem hrdiny z domova. Jsou to kyje, provazy, špendlíky aj., které předává otec. S takovým předáváním se nejčastěji setkáváme při škůdcovství typu polního pychu ( $A^3$ ), najdeme je však i v jiných expozičních; ani zdaleka to přitom nevyklučuje pozdější setkání s dárce běžného typu. Funkcí s nejméně stabilním umístěním je T (transfigurace). Podle logiky by se nejlépe hodila před potrestání nepravého hrdiny nebo po něm, přímo před svatbu; zde se s ní také setkáváme nejčastěji. Všechny tyto odchylky nemění nic na závěrech o těsné morfologické příbuznosti kouzelných pohádek a o jejich příslušnosti k jednomu typu. Není to nic víc než kolísání, v žádném případě nejde o nový kompoziční systém, o nové dějové osnovy. Existují i některé případy přímého porušení. V jednotlivých pohádkách jsou odchylky dosti značné (164, 248), při bližším prozkoumání se však ukáže, že jde o pohádky humoristické. Taková přemístění, doprovázející změnu poémy ve frašku, musí být považována za výsledek rozkladu.

Jednotlivé pohádky představují ve vztahu k osnově její neúplnou formu. Ve všech pohádkách ty či ony funkce přítomny nejsou. Jestliže funkce chybí, nemá to žádný vliv na strukturu pohádky, ostatní funkce zůstávají na svých místech. Často je možno na některých rudimentech ukázat, že tato absence je vlastně vynechávka.



Stejné závěry celkem platí i o funkcích přípravné části. Kdybychom vypsalí pod sebe všechny případy našeho materiálu, výsledkem by byla stejná posloupnost, jaká je uvedena výše ve výčtu funkcí. Studium přípravné části je však komplikováno následující okolností: všech jejích sedm funkcí se nikdy nesetkává v jedné pohádce, přičemž absence zde nikdy nemůže být vysvětlena vypuštěním. Tyto funkce jsou neslučitelné svou podstatou. Pozorujeme tu, že jeden a týž jev může být vyvolán několikerým způsobem. Příklad: aby mohl škůdce způsobit neštěstí, vypravěč musí přivést hrdinu nebo oběť do stavu jisté bezmocnosti. Nejčastěji je ho třeba odloučit od rodičů, od starších, od ochránců. Dosáhne se toho tak, že hrdina poruší zákaz (hrdina odchází z domova, ač mu to bylo zakázáno) nebo si sám prostě vyjde na procházku apod. ( $\beta^3$ ); nebo hrdina podlehne škůdcevu úskoku – škůdce ho zve na procházku k moři, zatahne ho do lesa apod. Jestliže tedy pohádka využila k tomuto účelu jednoho z párů  $\gamma$ - $\delta$  (zákaz – porušení zákazu) nebo  $\eta$ - $\vartheta$  (úskok – podlehnutí úskoku), pak často není třeba užít druhého páru. Poskytnutí informací škůdci může být často dosaženo tím, že hrdina porušuje zákaz. Jestliže je tedy v přípravné části použito několika párů, pak vždycky můžeme očekávat dvojí morfologický význam (porušením zákazu se hrdina vydá škůdci aj.). Detailní objasnění této otázky si vyžaduje dodatečnou analýzu na rozsáhlejší materiálu.

V souvislosti se zkoumáním schémat si můžeme položit i následující velmi důležitou otázku: jsou odrůdy jedné funkce nevyhnutelně spjaty s příslušnou odrůdou funkce jiné? Na tuto otázku dávají schémata následující odpověď:

1. Jsou prvky, které jsou *vždycky* bez výjimky spjaty navzájem si odpovídajícími odrůdami. Jsou to jakési páry v rozmezí svých členů. Tak např.  $H^1$  (otevřený boj) je vždycky spojen s  $I^1$  (vítězství v otevřeném boji) a spojení např. s  $I^3$  (výhra v kartách) je zcela nemožné a nesmyslné. Stabilně jsou spojeny navzájem všechny odrůdy následujících párů: zákaz a jeho porušení, vyzvídání a poskytnutí informací, úskok škůdce a hrdinova reakce, boj a vítězství, označení a poznání.

Kromě těch párů, kde *všechny* odrůdy jsou stabilně spojeny pouze mezi sebou navzájem, existují takové páry, kde je to možno říci pouze vzhledem k *některým* odrůdám. V rámci škůdcevtví a jeho likvidace jsou stabilně spojeny zabití a oživení, začarování a odčarování a některé jiné. Z různých druhů pronásledování a záchrany před ním jsou stabilně spojeny pronásledování spjaté s rychlou přeměnou ve zvířata a právě taková forma záchrany. Tak se konstituuje jisté množství prvků, jejichž druhy jsou navzájem stabilně spojeny v důsledku logické a někdy i umělecké nevyhnutelnosti.

2. Existují páry, v jejichž rámci odrůda jednoho členu může být spojena

s několika odrůdami korespondujícího členu, nikoliv však se všemi. Únos může být spojen s přímým kontra-únosem ( $K^1$ ), s dobytím za pomoci dvou nebo několika pomocníků ( $K^1$ ,  $K^2$ ), s okamžitým znovuzískáním kořisti pomocí kouzelného prostředku ( $K^5$ ) atd. Právě tak přímé pronásledování může být spojeno se záchranou prostřednictvím prostého letu, se záchranou útekem a odhozením hřebínku, proměnou přecházejícího v kostel nebo studnu, s ukrytím přecházejícího apod. Můžeme si všimnout, že v rámci páru jedna funkce může často vyvolat několik responzí, ale každá z těchto responzí je spjata pouze s jediným podnětem. Tak např. odhození hřebínku je vždycky spojeno s přímým pronásledováním, ale přímé pronásledování není vždycky spojeno s odhazováním hřebenu. Jsou tedy jakési jednostranně a oboustranně zaměnitelné prvky. U tohoto rozdílu se nyní nebudeme zastavovat. Poukážeme pouze, jako na příklad široké oboustranné zaměnitelnosti, na prvky D (první funkce dárce) a F (obdržení kouzelného prostředku), kterými jsme se zabývali výše, ve třetí kapitole.

Je však třeba konstatovat, že tyto normy závislosti, jakkoliv jsou samy o sobě zřejmé, jsou někdy pohádkou porušovány. Škůdcovství a jeho likvidace (A–K) jsou navzájem odděleny dlouhým vyprávěním. V jeho průběhu vyprávěč ztrácí nit a lze pozorovat, že prvek někdy neodpovídá úplně počátečnímu A nebo a. Pohádka jako by *distonovala*. Ivan se vypravuje pro koně a vrací se s carovou dcerou. Tento jev je vynikajícím materiálem pro studium transformací: vyprávěč změnil buď expozici nebo rozuzlení; z podobných konfrontací lze učinit závěry o některých způsobech změn a záměn. S jevem shodným s „distonováním“ se setkáváme v těch případech, kdy první člen páru vůbec nevyvolává obvyklou responzi nebo vyvolává responzi úplně jinou, pro pohádkovou normu neobvyklou. V pohádce č. 260 po začarování chlapce nenásleduje žádné vysvobození a chlapec zůstává po celý život kůzlem. Velmi zajímavá je pohádka „Kouzelná píšťalka“ (244). Zabití tu není likvidováno oživením mrtvého, ožití je nahrazeno odhalením vraždy, přičemž forma tohoto odhalení je asimilací s  $B^7$ : je to smutná píseň o zabití, čímž pohádka končí, a doplňuje se pouze potrestání sestry vražedkyně. Při této příležitosti lze pozorovat, že vyhnání nemá specifickou formu likvidace neštěstí. Ta je nahrazena prostě návratem. Vyhnání je často nepravým škůdcovstvím a pouze motivuje  $\uparrow$ . Hrdina se vůbec nevrací, ale ožení se apod.

3. Všechny ostatní prvky a stejně i celé páry lze spojovat zcela svobodně, aniž to jakkoli poruší logiku nebo uměleckost. Lze se snadno přesvědčit, že únos člověka nevyvolává nutnost, aby v dané pohádce hrdina letěl nebo aby mu někdo ukazoval cestu, a právě tak nevyklučuje sledování podle krvavých stop. Podobně z odcizení talismanu nevyplývá, že by hrdina musel být vystaven zrovna pronásledování spojenému s pokusem ho zabít, ale nemohl být třeba pronásledován ve vzduchu. Vládne

zde tedy princip plné svobody a vzájemné zaměnitelnosti, a v tom ohledu jsou tyto prvky diametrálně protikladné párovým prvkům jako H–I, jejichž odrůdy jsou vždycky spolu závazně spojeny. Mluvíme zde pouze o principu. Ve skutečnosti vypravěči této svobody málo využívají a počet fakticky existujících spojení není tak velký. Tak např. neexistují pohádky, v nichž by začarování bylo spojeno s výzvou ( $B^1$ ), ačkoliv by to bylo z logického i uměleckého hlediska docela dobře možné. Nicméně stanovit, kde platí princip svobody a kde princip nesvobody, je velmi důležité. Právě cestou záměny jednoho druhu stejným prvkem jiného druhu probíhá metamorfóza pohádek, variování syžetů.

Tyto závěry mohou být mimochodem ověřeny i experimentálně. Každý může vytvářet sám nové syžety uměle v neomezeném množství, přičemž všechny tyto syžety budou odrážet základní schéma a nemusí se navzájem vůbec podobat. K umělému vytvoření pohádky je třeba vzít jakékoliv A, pak jedno z možných B, pak C ↑, pak už absolutně jakékoliv D, pak E, potom jedno z možných F, poté libovolné G atd. Jakékoliv prvky se mohou přitom vypouštět (leđa kromě A nebo a) nebo se mohou opakovat třikrát, nebo se mohou opakovat v různých druzích. Jestliže pak rozdělíme funkce podle jednajících osob ze zásoby, kterou má pohádka k dispozici, nebo podle vlastního vkusu, schémata ožívají a stávají se pohádkami.<sup>36</sup>

Je pochopitelně také třeba vést v patrnosti motivace, spojky a ostatní pomocné prvky. Aplikace těchto závěrů na lidovou tvorbu vyžaduje ovšem velké opatrnosti. Psychologie vypravěče, psychologie jeho tvorby jakožto součást psychologie tvorby vůbec musí být zkoumána samostatně. Je však možno předpokládat, že základní výrazové momenty našeho schématu, v podstatě velmi jednoduchého, i psychologicky hrají úlohu jistého vodítka. Potom se však nové pohádky vždycky jeví jako kombinace nebo modifikace starých. Zdálo by se, že z toho vyplývá, že v oblasti pohádky lid netvoří. Ale tak tomu není. Je možno přesně oddělit ty oblasti, v nichž lidový vypravěč nikdy netvoří, od těch oblastí, kde tvoří více méně svobodně. Vypravěč je vázán, není svobodný a netvoří v následujících oblastech: 1. V obecné posloupnosti funkcí, jejichž řada se rozvíjí podle výše uvedeného schématu. Tento jev je složitým problémem. Zde ho nemůžeme vysvětlovat, můžeme ho pouze konstatovat jakožto fakt. Musí ho studovat antropologie a přílehlé disciplíny, které jediné mohou osvětlit jeho příčiny. 2. Pohádkář není svobodný v zaměňování těch prvků, jejichž odrůdy jsou spojeny absolutní nebo relativní závislostí. 3. Pohádkář není dále svobodný ve volbě některých postav z hlediska jejich atributů, jestliže je pro rozvoj děje potřebí určité funkce. Je však třeba říci, že

<sup>36</sup> Srov. V. Šklovskij (na cit. místě): „Pohádka se skládá a rozkládá podle jakýchsi zvláštních, dosud neznámých zákonů (...)“ Tento zákon je nyní osvětlen.

tato svoboda je zcela relativní. Jestliže je např. třeba funkce  $G^1$  (let), pak jako kouzelný dar nemůže fungovat živá voda, ale může tu figurovat kůň, koberec i prsten (pomocníci) nebo skříňka a řada jiných věcí. 4. Existuje jistá závislost mezi výchozí situací a následujícími funkcemi. Jestliže existuje nutnost nebo záměr použít funkce  $A^2$  (únos pomocníka), pak tento pomocník musí být uveden do situace.

Na druhé straně pohádkář je svobodný a uplatňuje tvořivost v následujících oblastech: 1. Ve volbě těch funkcí, které vynechává nebo kterých naopak užívá. 2. Ve volbě způsobu (druhu), jakým se realizuje funkce. Právě těmito cestami, jak jsme již ukázali, se ubírá vytváření nových variant, nových syžetů, nových pohádek. 3. Pohádkář je zcela svobodný ve volbě nomenklatury a atributů jednajících osob. Teoreticky je tu naprostá svoboda. Strom může ukazovat cestu, jeřáb může darovat koně, dláto může něčemu tajně přihlížet atd. Tato svoboda je specifickou zvláštností právě jen pohádky. Je však třeba říci, že lid této svobody příliš široce nevyužívá. Podobně jako se opakují funkce, opakují se i postavy. Jak jsme již uvedli, byl vypracován určitý kánon (drak je typický škůdce, Jaga je typický dárce, Ivan je typický hledač apod.). Kánon se mění, ale velmi zřídka jsou tyto změny produktem individuální umělecké tvorby. Lze říci, že vypravěč pohádku zřídka vymýšlí; dostává materiál odjinud nebo z denní skutečnosti a přizpůsobuje ho pohádce.<sup>37</sup> 4. Pohádkář je svobodný ve volbě jazykových prostředků. Tato velice bohatá oblast není předmětem morfologického bádání. Styl pohádky je třeba zkoumat speciálně.

#### E) *Problém kompozice a syžetu, syžetu a variant*

Až dosud jsme pohádku zkoumali výlučně z hlediska její struktury. Viděli jsme, že v minulosti byla vždy zkoumána z hlediska syžetu. Tuto otázku nemůžeme pominout, protože však jednotný, obecně uznávaný výklad slova „syžet“ neexistuje, máme *carte blanche* a můžeme tento pojem definovat po svém.

Veškerý obsah pohádky může být vyložen v krátkých větách, např.: rodiče odjíždějí do lesa, zakážou dětem vycházet ven, drak unese dívku atd. Všechny *přisudky* pak vymezují kompozici pohádky, všechny *podmě-*

<sup>37</sup> Zde můžeme vyslovit následující tezi: Všechno, co se dostává do pohádky odjinud, se podřizuje jejím normám a zákonům. Když se v pohádce octne čert, je traktován jako škůdce, pomocník nebo dárce. Tato situace se zvláště zajímavě projevuje v případech, kdy pohádka využívá archaických životních forem a podobného materiálu. Tak u některých národů je přijetí nového člena do rodové společnosti provázeno nanesením krvavého znamení na čelo, tváře a ramena (Lippert, *Istorija kulturny v otdelnyh očerkach*, str. 213). Snadno v tom rozeznáme pohádkový motiv označování hrdiny před svatbou. Nanesení značky na ramena se nedochovalo, protože ramena jsou u nás pokryta oděvem; znamení, často krvavé, se nanáší na čelo a tvář. V pohádce je však toho využito výhradně s uměleckým cílem.

ty, předměty a jiné větné členy určují syžet. Jinými slovy: táž kompozice může být základem různých syžetů. Unese-li drak carovu dceru, nebo čert rolníkovu dceru nebo popovu, je z hlediska kompozice lhostejné. Dané případy však mohou být považovány za různé syžety. Připouštíme i jiné definice pojmu syžet, ale daná definice se hodí pro kouzelné pohádky.

Jak teď můžeme odlišit syžet od varianty?

Máme-li pohádku druhu

A<sup>1</sup> B<sup>1</sup> C D<sup>1</sup> E<sup>1</sup> F<sup>1</sup> atd.

a jinou pohádku druhu

A<sup>1</sup> B<sup>2</sup> C D<sup>1</sup> E<sup>1</sup> F<sup>1</sup> atd.,

vyvstává následující otázka: vytváří už změna jednoho prvku (B) při zachování všech ostatních nový syžet, nebo je to pouze varianta předcházejícího? Je jasné, že jde o variantu. Ale co když jsou změněny dva, tři nebo čtyři prvky, nebo když jsou vynechány nebo přidány jeden, dva, tři prvky? Otázka po kvalitě se mění v otázku povahy kvantitativní. Ať bychom definovali syžet jakkoliv, je zcela nemožné odlišit syžet od varianty. Zde mohou být pouze dvě hlediska. Buď každá změna znamená nový syžet, nebo všechny pohádky mají jeden syžet v různých variantách. Obě formulace vyjadřují v podstatě jedno a totéž: na celý fond kouzelných pohádek je třeba pohlížet jako na řetěz variant. Kdybychom mohli rozvinout obraz transformací, bylo by možné se přesvědčit, že morfologicky všechny dané pohádky mohou být odvozeny z pohádek o únosu carovy dcery drakem, tedy z toho druhu, který bychom rádi považovali za základní. Je to velice odvážné tvrzení, tím spíše, že v této knize nepodáváme obraz transformací. Zde bychom potřebovali co nejobsáhlejší materiál. Pohádky by mohly být rozmístěny tak, že obraz postupného přechodu jednoho syžetu ve druhý by byl dosti názorný. Pravda, místy by se objevily jisté skoky, jisté mezery. Lid nevytváří všechny matematicky možné formy. To však není v rozporu s naší hypotézou. Vzpomeňme si, že pohádky se nesbírají déle než sto let. Začaly se sbírat v období, kdy již započal jejich rozklad. Nyní již nevznikají novotvary. Bezpochyby však byla období mimořádně produktivní a tvůrčí. Aarne se domnívá, že takovou epochou byl v Evropě středověk. Když si představíme, že ta staletí, kdy pohádka žila intenzivně, jsou pro vědu nenávratně ztracena, pak dnešní absence těch či oněch forem nebude odporovat obecné teorii. Právě tak jako na základě obecných astronomických zákonů předpokládáme existenci neviditelných hvězd, je možno předpokládat i existenci pohádek, které nebyly sebrány.

Odtud vyplývá velmi důležitá směrnice metodologického charakteru.

Jsou-li naše pozorování o mimořádně blízkém morfologickém příbuzenství pohádek správná, plyne z toho, že ani jeden syžet daného rodu pohádek nemůže být zkoumán bez druhého ani morfologicky, ani gene-

ticky. Jak se zaměňují různé druhy realizací prvků, jeden syžet se mění v jiný syžet. Úkol prozkoumat nějakou jednotlivou pohádku ve všech jejích variantách a v celém jejím rozšíření je přirozeně velmi lákavý. Ale také podstatně nesprávně vytyčený. Jestliže se v takové pohádce setkáme např. s kouzelným koněm, s vděčnými zvířaty nebo s moudrou manželkou atd., a zkoumání se jich bude dotýkat pouze v dané kombinaci, může se stát, že ani jeden prvek daného spojení nebude prostudován vyčerpávajícím způsobem. Závěry z takového zkoumání budou vratké a nesprávné, protože s každým takovým prvkem se můžeme setkávat i v jiném použití a každý může mít svou vlastní historii. Všechny tyto prvky musí být zpočátku prostudovány samy o sobě, nezávisle na svém užití v té či oné pohádce. Nyní, když je pro nás lidová pohádka stále ještě naplněna tajemstvím, potřebujeme především osvětlit každý prvek zvlášť na základě celého pohádkového materiálu. Zázračná zrození, zákazy, odměnění kouzelnými prostředky, útěk–pronásledování atd., to všechno jsou prvky, které si zaslouží samostatné monografie. Takové zkoumání se pochopitelně nemůže omezovat pouze na pohádku. Většina jejích prvků má svůj původ v té či oné archaické životní, kulturní, náboženské, nebo jiné skutečnosti; srovnání s ní je třeba učinit součástí analýzy. Po prostudování jednotlivých prvků musí následovat genetický výzkum oné osnovy, na níž jsou vybudovány všechny kouzelné pohádky. Dále se musí nutně prozkoumat normy a formy metamorfóz. Teprve pak se může přistoupit ke zkoumání otázky, jak se vytvořily jednotlivé syžety a co reprezentují.

### *Závěr*

Naše práce je u konce, zbývá závěr. Nemělo by smysl resumovat naše teze, jsou umístěny na začátku a prolínají celou studii. Místo toho můžeme ukázat, že ačkoliv se zdají být nové, intuitivně je předvídal sám Veselovskij: jeho slovy uzavřeme tuto studii. „Lze i v této oblasti položit otázku typických schémat?... schémat, která by si předávala řada generací jako hotové formule, schopné ožít v nové atmosféře a být zdrojem novotvarů?... Současná epická literatura se svou složitou syžetovostí a fotografickým reprodukováním skutečnosti zdánlivě likviduje samu možnost takové otázky: až se však pro budoucí generace octne ve stejné vzdálené perspektivě, jako je pro nás dávná minulost od prehistorie do středověku, až se syntéza času, tohoto velkého zjednodušovatele, převalí přes složitost jevů a změní je v pouhé body ztrácející se do hlubin, pak jejich obrysy splynou s těmi, které se před námi otvírají nyní, když se ohlížíme na vzdálenou poetickou tvorbu – a jevy schematismu a opakovatelnosti ovládnou celou rozlohu slovesnosti.“<sup>38</sup>

<sup>38</sup> A. N. Veselovskij, *Poetika sjužetov*, str. 2.